M - 1815 - 92 - 10 F

HEBDOGICIEL

N°92

le 1er hebdromadaire des programmes informatiques

10 F

19 juillet 1985 Allemagne 3,50 DM - Belgique 77 Frs - Canada 2,50 $ - Luxembourg 74 Frs - Suisse 3,30 Frs

ISSN 0760 6125

COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS !...

Que Commodore sorte tous les deux jours un nouvel ordinateur pour l'abandonner le lendemain, ça ne nous concerne pas. Le Commodore plus 4 est une horreur dont aucun pays n'a voulu. La France n'est pas la poubelle de l'Europe : Commodore Plus 4, GO HOME !

ATTRAPE-COUILLON

Pour être alléchante la publicité du Plus.4 est bien allechante comme il faut pas de lezard "Un ordinateur Commodore fabuleux avec 4 logiciels intégres à 1 990 francs TTC" Le problème, c est que c'est tout faux c est même un exemple à reprendre pour analyse dans les ecoles de publicite raccoleuse et mensongère

COMMODORE ? MES GENOUX !

C'est bien Commodore qui fabrique et qui commercialise cet engin Vous vous attendez donc à voir un engin digne de ce nom c'est à dire avec des montagnes de logiciels ? Des montbnettes de logiciels ? Un tas de logiciels ? Une petite pile de logiciels ? Oui, mais une toute petite pile de sotts spécifiques en fait un traitement de texte (Virgule) qui fait double emploi avec le logiciel intégré, quelques programmes de travail personnel et trois ou quatre jeux qui se courent après (Hulk Zork) Pas de compatibilité avec le Commodore 64 et son immense logithèque, pas de compatibilité avec le Vic 20 Que ce soit sous forme de cassettes de disquettes ou de modules, aucune compatibilité avec qui que ce soit si ce n est avec le Commodore 16 (une autre belle réalisabon de Commodore qui se vend comme des photos pornos à la sortie de la messe) et avec lui-même et encore !

Pour rester dans le chapitre des compatibilités les prises joystick ne correspondent à aucun standard, la prise cassette non plus le port cartouche ne ressemble évidement a rien et seuls les ports série et utilisateur ont la même gueule que sur le 64

1.990 FRANCS ? MON OEIL !

Ca ne fait rien, je l'achète quand même pour ses logiciels integrés, vous dites-vous connement sans savoir, pour 1 990 francs c'est une affaire Je ne m'étendrai pas sur les logiciels fixés définitivement en Rom, on peut difficilement faire moins évolutif Par contre, je m étendrai bien un instant, la connerie me donne mal à la tête Je m'étendrai aussi plus tard sur la qualité de ses intégrés vous verrez, c'est pas triste Pour l'instant, j'ai une mauvaise nouvelle, les logiciels en question ne fonctionnent qu avec un lecteur de disquettes PAS avec un lecteur de cassette Traitement de texte tableur, graphique et gestion de fichier nécessitent un drive à 2 950 francs Puis-je insister ? Oui ? Je me permets d'insister LES LOGICIELS INTEGRES NE FONCTIONNENT QU'A LA CONDITION EXPRESSE QU'UN LECTEUR DE DISQUETTE A 3000 BALLES SOIT CONNECTE SUR LE COMMODORE PLUS 4 Puis-je m'arrêter d'insister ? Oui ? Je me permets d'arrêter d'insister Bon, ça nous fait déjà 4 940 francs, mais ce n est pas tout Pour vous brancher sur un écran - indispensable pour un ordinateur même Commodore - il ne faut pas compter sur le cable livré avec la machine, celui-ci n est destiné qu'au téléviseur en Pal, notre bon Sécam francais ne veut rien savoir Pour pouvoir utiliser normalement ce Plus 4, il vous faudrait un câble peritel à brancher sur la sortie video Mais, à notre connaissance, un tel câble n'existe pas chez Commodore Il faudra donc avoir recours à un moniteur Comme Amstrad ? Hé oui comme Amstrad, ma bonne dame Seulement l'Amstrad avec moniteur couleur et disquette, il coûte 5 990 balles et lui, là, le fada avec le moniteur couleur Commodore à 3 290 francs, il nous arrive à 8 230 francs Plus de 8 000 balles pour un 64 Ko ! Vous le voulez en noir et blanc ? Comme l Amstrad à 4 490 francs ? Avec un bô moniteur tout neuf de Commodore, vous en avez pour 6 458 francs Hé oui, 1 518 francs pour un moniteur, c'est pas donné hein ? Surtout quand on en trouve à moins de 900 francs

Vous devez commencer à vous en douter, je n aime pas cette machine, vous allez voir plus loin que je n'ai pas tout à fait tort Pour rester dans le chapitre des prix, je m en vas vous faire une petite démonstration de comparaison avec le monstre du Loch Ness, j'ai nommé l'Atari 520 ST, celui que ceux qui ont un peu de blé, ils peuvent pas acheter autre chose C'est parti au dos du Plus 4, il y a un port "extension mémoire" Il ne faut pas rêver, les extensions mémoire n'existent pas pour cette merde, mais admettons que Si Commodore vendait une extension pour égaler le 520 ST il lui faudrait au bas mot 550 Ko de plus Tiens, admettons que tout d'un coup, Commodore devienne fou et qu il pratique des prix raisonnables, Oisons 2000 balles l'extension, la machine ne fonctionnerait pas, un 8 bits ne peut pas gérer une Ram aussi importante, mais continuons d'admettre Le Logo et le Gem intégré dans les 520 définitifs, si Commodore les vend, il vous les fait à 1 500 balles les deux Ca nous fait du 6 458 + 2 000 + 1 500 = 9 958, pour 42 francs de plus, vous avez un Atari 520 ST ! Achetez dur, achetez mou mais n'achetez pas fou ! Amstrad ou Atari, nen d'autre !

INTEGRES ? MES COUDES !

Avant l'essai proprement dit, parlons-en donc de ces logiciels intégrés Le traitement de texte se fait sur 80 colonnes, pas l'affichage ! Vous avez droit à deux écrans côte à côte et il faut aller de l un à l'autre à chaque ligne Nul Vitesse de l'escargot sénile Fonctions préhistoriques Nul, tellement nul que parmi les quelques logiciels qui existent deux traitements de texte sont déjà commercialisés en Angleterre pour pallier à l'inefficacité de l'intégré Le calque ? Horreur,

Suite page 17

OLIVETTI RACHÈTE APPLE

Précipitez-vous sur votre tirelire, empruntez du tric à votre vieille mère malade, faites du charme à votre banquier, débrouillez-vous comme vous voulez, il vous faut du tric pour acheter, toutes affaires cessantes, des actions Apple !

Meuh, non, je ne suis pas devenu subitement fou : j'ai un tuyau et je vous en fais profiter, vous allez vous faire du blé grace à l'HHHHebdo !

J'explique : ATT, le fabricant de grosse informatique contrôle Olivetti à 25%. Les autres actionnaires d'Olivetti sont CIT-Alcatel, Fiat, Pirelli, l'état italien, des boites américaines, des sociétés allemandes et une foule de petits actionnaires, rien que du sérieux. Les actions ATT sont donc en béton, surtout qu'avec ces 25 % il est pour ainsi dire le patron d'Olivetti, les autres actionnaires ayant tous moins de parts que lui. Olivetti, pour mémoire, contrôle lui aussi une floppée de sociétés, plus d'une centaine dont Hermes-Precisa, Japy, Logabax, Acorn, etc. Olivetti a également des accords de diffusion ou de développement avec des boites comme Rank-Xerox, Toshiba ou Ubix. Les actions d'Olivetti sont donc aussi en béton. Le groupe ATT-Olivetti est donc doublement en béton, béton au carré si je puis me permettre.

Or, ne voilà-t-il pas que j'apprends, par le plus pur des hasards, qu'ATT-Olivetti est sur le point de racheter Apple dont les actions ne sont pas au plus bas, mais presque. Alors, voyez-vous, voilà : je vous en parle. Ne suis-je pas le plus charmant de tous les hommes ?

Ah, tiens, au fait, une petite mise au point : ça fait un grand moment que l'HHHHebdo vous le dit qu'Apple est malade. Et dire qu'il y a des mauvaises langues qui disaient que nous leur en voulions. Alons, Allons ...

CINOCHE-TELOCHE pages 12,14

INFO-BD : TOUTE L'ACTUALITÉ EN PAGE 15.

BIDOUILLE GRENOUILLE

Ou comment tricher, piratar, modifier, trafiquer, magouiller, bidouiller et grenouiller avec les logiciels du monde entier Mais dans la légalité, au moins ? Of course, mon general ! *Lire page 11*

C'est nouveau, ça vient de sortir :

L'actualité de la micro-informatique. Lire pages 10, 11

BONDATY BON POUR DEUX BRIQUES

C'est Arnaud BONDATY qui remporte le cocotier. Avec son programme DISKOUMP pour Apple, cet instit de 26 ans se ramasse le chèque de deux millions de centimes du concours mensuel. C'est mieux en centimes, ça fait plus riche. Pour la peine, défense de fesser les élèves pendant tout le premier trimestre de la prochaine année scolaire. Sauf les filles, bien sûr.

FORMATION A L'ASSEMBLEUR

Le prof et l'amateur éclairé vous attendent en page 24.

DES PROGRAMMES POUR VOTRE ORDINATEUR

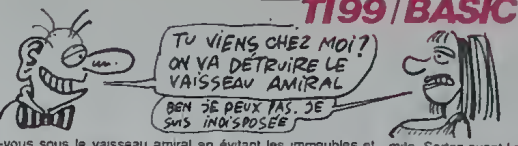
AMSTRAD . APPLE IIe et IIc . CANON X-07 . CASIO FX 702-P. COMMODORE 64 ET VIC 20 . EXELVISION EXL 100 . HECTOR HR . MSX et compatibles . ORIC 1 ET ATMOS . SINCLAIR ZX 81 ET SPECTRUM. SHARP PC 1500 . TEXAS TI-99/4A . THOMSON TO7, TO7/70, ET MO5.

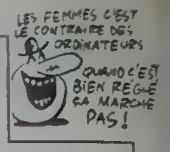
ESPACE

TI99/BASIC SIMPLE

Amis rebelles, gloire à celui qui réussira à détruire le vaisseau amiral de l'empire ..

Emmanuel BEDNAROWICZ





Mode d'emploi
Ce jeu utilise la manette 1 et comporte 4 tableaux
1-Survolez la campagne en évitant les puissants lasers ennemis Ces derniers sont indestructibles, mais le tir sur le vaisseau vert le ramène à sa position initiale
2-Evitez les lasers ennemis ainsi que les immeubles
3-Placez-vous sous le vaisseau amiral en évitant les immeubles et le tir du vaisseau ennemi, un puissant rayon vous attirera à l'intérieur
4-Vous devez détruire les 5 ordinateurs de la salle où vous vous trouvez Placez-vous sur le point blanc du milieu de l'écran en évitant les tirs des gardes et de la salle, il se transformera en dynamite Sortez avant l'explosion
REMARQUE , faites provision de fuel, en bombardant les carrés verts (absents au troisième tableau) Votre vaisseau n'avance seul qu'aux 3 premiers tableaux, il est remplacé au quatrième par un petit bonhomme rouge Vous devez passer deux fois chaque tableau pour accéder au suivant, sauf pour le troisième

```
100 ! BEDNAROWICZ EMMANUEL presente esp
ace.un programme de 16 Ko pour TI-99/4A b
asic simple.
10 CALL CLEAR
20 RANDOMIZE
30 CALL SCREEN(2)
40 FOR NI=1 TO 16
50 CALL COLOR(NI,16,2)
60 NEXT NI
70 CALL COLOR(6,10,2)
80 CALL COLOR(13,13,2)
90 CALL COLOR(16,12,2)
100 CALL COLOR(5,8,2)
110 CALL COLOR(4,4,2)
120 CALL COLOR(15,7,2)
130 CALL COLOR(2,16,10)
140 CALL COLOR(1,13,2)
150 CALL COLOR(14,14,13)
160 CALL COLOR(12,14,2)
170 CALL COLOR(8,10,13)
180 L=19
190 ER=8
200 FU=24
210 G=3
220 M=4
230 X1=2
240 Z=1
250 X=16
260 Y1=12
270 XA=1
280 YA=1
290 SC=0
300 VIE=3
310 O$="FFFFFFFFFFFFFFFF"
320 CALL CHAR(109,"FFFFC3C3C3C3FFFF")
330 CALL CHAR(45,"FFFFC3C3C3C3FFFF")
340 CALL CHAR(72,"00FF00000000FF")
350 CALL CHAR(76,"1818181818181818")
360 CALL CHAR(62,"5A5A5A5A5A3C7EFF")
370 CALL CHAR(74,"0000183C3C18")
380 CALL CHAR(64,"60103CF3F3C1060")
390 CALL CHAR(105,"03071F3F39797F7F")
400 CALL CHAR(106,"C0E0F8FC9C9EFEFE")
410 CALL CHAR(107,"7F7F783C3F1F0703")
420 CALL CHAR(113,"FEFEF8E3CFCF8E0C")
430 CALL CHAR(35,O$)
440 CALL CHAR(70,"61F16A0C0C6AF161")
450 CALL CHAR(104,"085404A441A241B")
460 CALL CHAR(144,O$)
470 CALL CHAR(152,"00001010A7EFFFF")
480 CALL CHAR(153,O$)
490 CALL CHAR(154,"01000F1F3F7FFFFF")
500 CALL CHAR(155,"010113137B7F7FFF")
510 CALL CHAR(157,"80C0E0F0F0E0E0C0")
520 CALL CHAR(158,"C0E8FCFCFCFEFFFF")
530 CALL CHAR(159,"80C0E0F0F4F6FFFF")
540 CALL CHAR(33,"010307CF1F3F7FFF")
550 CALL CHAR(34,"80C0E0F0FBFCFEFF")
560 CALL CHAR(36,"FF7F3F1F0F070301")
570 CALL CHAR(37,"FFFEFCF8F0E0C080")
580 CALL CHAR(38,"FF7F1F03031F7FFF")
590 CALL CHAR(39,"FFFEF8C0C0F8FEFF")
600 CALL CHAR(128,"000000001F3F7FFF")
610 CALL CHAR(129,"00000000FFFFFFFF")
620 CALL CHAR(130,"00000000F8FCFEFF")
630 CALL CHAR(131,"FFFFFFFFFF")
640 CALL CHAR(136,"B0C0E0F0FFFFFFFF")
650 CALL CHAR(137,"0103070FFFFFFFFF")
660 CALL CHAR(120,"0103070F1F3F7FFF")
670 CALL CHAR(121,"B0C0E0F0F8FCFEFF")
680 CALL CHAR(91,"00000000FFFFFF")
690 CALL CHAR(75,"00003C3C3C3C")
700 CALL CHAR(87,"00003C3C3C3C")
710 PRINT '  ### ### ### ### ### ###
  #   #   # # # # #   #       #   ### #!
# ### #   ##"
720 PRINT "   #     # #     # # #   #
  ### ### #   # # ### ##::::::::
730 CALL HCHAR(17,6,152,2)
740 FOR I=0 TO 30
750 CALL SOUND(-3500,-5,1)
760 NEXT I
770 RESTORE
780 FOR I=1 TO 20
790 READ O
800 CALL SOUND(150,0,10)
810 NEXT I
820 DATA 784,784,988,988,900,988,900,104
7,988,1175,784,784,988,988,900,988,900,1
047,988,1175
830 CALL VCHAR(1,1,32,768)
840 RESTORE 890
850 FOR I=1 TO 18
860 READ O,W,E,R
870 CALL HCHAR(O,W,E,R)
880 NEXT I
890 DATA 23,1,152,32,23,15,154,1,22,16,1
54,1,21,17,155,1,20,18,152,1,21,19,157,1
,22,19,158,1
900 DATA 23,20,159,1,23,16,153,4,22,17,1
53,2,21,18,153,1,2,27,105,1,2,28,106,1,3
,27,107,1,3,28,113,1
910 DATA 24,1,153,32,24,3,64,1,24,5,64,1
920 M$="6@1 "
930 FOR I=1 TO LEN(M$)
940 CALL HCHAR(24,10+I,ASC(SEG$(M$,I,1))
)
950 NEXT I
960 CALL HCHAR(24,16,144,ER)
970 CALL HCHAR(23,24,35)
980 CALL HCHAR(23,30,35)
990 CALL VCHAR(M,32,70)
1000 CALL VCHAR(M-1,32,32)
1010 CALL VCHAR(L,21,70)
1020 CALL VCHAR(L+1,21,32)
1030 CALL HCHAR(22,8,62)
1040 CALL HCHAR(22,G-1,32)
1050 K=INT(RND*3)+1
1060 GOSUB 3750
1070 IF X1=33 THEN 1220
1080 G=G+1
1090 L=L-1
1100 M=M+1
1110 IF G=16 THEN 1470
1120 IF (K=1)+(K=2)=-1 THEN 1340
1130 IF K=3 THEN 1420
1140 IF M=20 THEN 1270
1150 IF (X1=5)+(X1=12)+(X1=26)=-1 THEN 1
170
1160 GOTO 1180
1170 GOSUB 4030
1180 GOSUB 3810
1190 IF XC=1 THEN 990
1200 IF X1=8 THEN 1470
1210 GOTO 990
1220 SC=SC+80
1230 BN=BN+1
1240 IF BN=2 THEN 2300
1250 X1=2
1260 GOTO 990
1270 M=4
1280 L=19
1290 CALL HCHAR(19,32,32)
1300 CALL HCHAR(4,21,32)
1310 GOTO 990
1320 IF X1 21 THEN 1390
1330 IF X1 21 THEN 1510
1340 CALL HCHAR(M-1,1,72,31)
1350 CALL HCHAR(L+1,1,72,20)
1360 CALL SOUND(60,110,5)
1370 IF Y1=M-1 THEN 1510
1380 IF Y1=L+1 THEN 1320
1390 CALL HCHAR(M-1,1,32,31)
1400 CALL HCHAR(L+1,1,32,20)
1410 GOTO 1140
1420 CALL VCHAR(1,G-1,76,21)
1430 CALL SOUND(10,110,5)
1440 CALL VCHAR(1,G-1,32,21)
1450 IF X1=G THEN 1510
1460 GOTO 1140
1470 G=3
1480 SC=SC+5
1490 CALL HCHAR(22,1,32,15)
1500 GOTO 1140
1510 CALL SOUND(600,-7,5)
1520 CALL HCHAR(M-1,1,32,31)
1530 CALL HCHAR(L+1,1,32,20)
1540 CALL HCHAR(Y1,X1-1,104)
1550 VIE=VIE-1
1560 FU=24
1570 CALL HCHAR(24,16,144,8)
1580 IF VIE=0 THEN 1640
1590 IF VIE=1 THEN 1610
1600 IF VIE=2 THEN 1620
1610 CALL HCHAR(24,3,15)
1620 CALL HCHAR(24,5,15)
1630 GOTO 1250
1640 FOR I=1 TO 2
1650 CALL SOUND(150,1047,10)
1660 CALL SOUND(150,1047,1 )
1670 CALL SOUND(150,784,10)
1680 CALL SOUND(150,659,10)
1690 CALL SOUND(150,784,10)
1700 CALL SOUND(150,880,10)
1710 CALL SOUND(150,880,10)
1720 FOR KL : TO 80
1730 NEXT KL
1740 NEXT I
1750 CALL SOUND(150,784,10)
1760 CALL SOUND(150,784,10)
1770 CALL SOUND(150,880,1 )
1780 CALL SOUND(150,980,1 )
1790 CALL SOUND(150,1047,10)
1800 FOR I=1 TO 85
1810 NEXT I
1820 CALL SOUND(100,1047,10)
1830 IF BN 4 THEN 1970
1840 F=27
1850 FOR V=2 TO 23
1860 CALL HCHAR(V,F,105)
1870 CALL HCHAR(V,F+1,106)
1880 CALL HCHAR(V+1,F,107)
1890 CALL HCHAR(V+1,F+1,113)
1900 CALL HCHAR(V,F,32,2)
1910 CALL HCHAR(V+1,F,32,2)
1920 F=F-1
1930 CALL SOUND(10,I*200,10)
1940 NEXT V
1950 CALL HCHAR(23,8,152,3)
1960 CALL HCHAR(24,6,153,2)
1970 CALL VCHAR(1,1,32,768)
1980 PRINT TAB(10 1"GAME OVER":TAB 15 :
"SCORE : ":::::::::::
1990 C$=STR$(SC)
2000 FOR I=1 TO LEN(C$)
2010 CALL HCHAR(14,24+I,ASC(SEG$(C$,I,1
))
2020 NEXT I
2030 FOR V=5 TO 16
2040 CALL COLOR(5,V,2)
2050 CALL SOUND(-70,600,1
2060 CALL COLOR(6,V,2)
2070 CALL SOUND(10,700,10)
2080 CALL COLOR(7,V,2)
2090 CALL SOUND(5,600,10)
2100 NEXT V
2110 PRINT :"AU REVOIR"
2120 FOR I=1 TO 500
2130 NEXT I
2140 CALL VCHAR(1,1,32,768)
2150 END
2160 FU=FU+2
2170 ER=ER+2
2180 SC=SC+25
2190 IF ER 8 THEN 2250
2200 CALL HCHAR(24,16,144,ER
2210 CALL HCHAR(24,FU,153)
2220 GOTO 2260
2230 FU=24
2240 ER=8
2250 CALL HCHAR(24,16,144,ER)
2260 CALL SOUND(10,1760,10)
2270 CALL HCHAR(23,24,35)
2280 CALL HCHAR(23,30,35)
2290 RETURN
2300 X1=2
2310 CALL HCHAR(4,1,32,608)
2320 CVB=0
2330 CALL HCHAR(23,1,152,32)
2340 RESTORE 2390
2350 FOR I=1 TO 10
2360 READ Q,W,E
2370 CALL VCHAR(Q,W,109,E)
2380 NEXT I
2390 DATA 19,17,5,19,18,5,19,19,5,20,21,
4,20,22,4,20,23,4,13,26,11,15,27,11,1 2
8,11,13,29,11
2400 RESTORE 2450
2410 FOR I=1 TO 21
2420 READ Q,W
2430 CALL HCHAR(Q,W,45)
2440 NEXT I
2450 DATA 20,17,23,17,21,18,19,19,23,19,
20,21,21,22,23,21,21,23,13,26,17,26,23,2
6,15,27,19,27,20,27
2460 DATA 16,28,18,28,22,28,14,29,19,29,
21,29
2470 CALL HCHAR(23,24,35)
2480 CALL HCHAR(23,30,35)
2490 CALL VCHAR(M,15,70)
2500 CALL VCHAR(M-1,15,32)
2510 ! INT(RND*21)+1
2520 GOSUB 3810
2530 IF X1=33 THEN 2600
```

Suite page 29

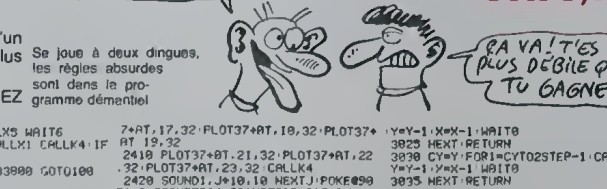
EVASION

ORIC/ATMOS

En faisant des trucs débiles pour vous échapper d'un asile psychiatrique, jouez à qui des deux est le plus fou.

Gérard FERRANDEZ

Se joue à deux dingues, les règles absurdes sont dans le programme démentiel



A suivre : *En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois*

```
9
10 POKE 610,10 NIMEM=#200 DOKE#2F
C,#400 BN=0 TP=0 O=0 AT=0 M=0 N=0
15 POKE618,10 CLS PAPER0 INK1 GOS
UB30000
20 AT=ABS(PEEK(#D000)*169) PLAY0,
7,1,5000 FOR I=400TO0STEP-1 SOUND4,
I,0 NEXT
25 FOR I=48836TO48839 POKEI,32 NEX
TI IF AT=1THENCALL#F0D0 ELSE CALL#F
09B
30 GOSUB10000 GOSUB9000 GOSUB1700
0 GOSUB7000 GOSUB7200 GOSUB7300 GO
SUB8100
40 FOR I=33700TO33700 READX POKEI,
X NEXT
100 O=100*&(52)+200*&(55) GOSUB20
0+O
105 BN=BN-1 IFRND(1)>.9THENGOSUB
2500
110 IFRND(1)>.95THENGOSUB600 GOTO
100
115 IFBN<10THENBN=10
120 POKEAT+12,3,8TR$(BN)+" "
130 TP=TP+1 IFTP=89THENTP=0
135 MUSIC1,3,PEEK(33700+TP),5
140 IFRND(1)>.95THENGOSUB600 GOTO
100
145 IF&(53)=1THENGOSUB2600
150 IF&(56)=1THENGOSUB2700
190 GOTO100
200 GOTO210+INT(RND(1)*3)
210 POKEXB,0 POKEY9,0 POKE6,4 RE
TURN
211 POKEX0,4 POKEY9,0 POKE6,0 RE
TURN
212 POKEX0,8 POKEY9,4 POKE6,0 RE
TURN
300 PLAY1,2,2,300
305 X=X+1 CALLX2 WAIT6 CALLX3 WAI
T6 CALLX4 WAIT6 CALLX5 WAIT6
310 CALLX6 WAIT6 CALLX1 CALLK4 IF
M=10PN=1THEN2200
320 IFX>25THENGOSUB3800 GOTO100
330 RETURN
400 PLAY1,2,2,300
405 Y=Y+1 CALLX8 WAIT6 CALLX9 WAI
T6 CALLV0 WAIT6 CALLV1 WAIT6
410 CALLV2 WAIT6 CALLV7 CALLK3 IF
M=10RN=1THEN2000
420 IFY>25THENGOSUB3000 GOTO100
430 RETURN
500 PLAY1,2,2,500
505 Y=Y+1 Y=Y+1 CALLX2 CALLX8 WAI
T5 CALLX3 CALLX9 WAIT5
510 CALLX4 CALLX0 WAIT5 CALLX5 CA
LLV1 WAIT5 CALLX6 CALLV2
520 WAIT5 CALLV1 CALLV4 CALLV7 CA
LLK3 IFM=10PN=1THEN2400
530 IFX>25OR Y>25THENGOSUB3000 GOT
O100
540 RETURN
600 S=S+1 IFINT(S/2)=S/2THEN700
610 M=1 CALLW9 WAIT9 CALLK0 WAIT9
CALLK1 WAIT9 CALLV2 RETURN
700 M=0 CALLK1 WAIT9 CALLK0 WAIT9
CALLW9 WAIT9 CALL#980 RETURN
800 T=T+1 IFINT(T/2)=T/2THEN900
810 N=0 CALLW7 WAIT15 CALLW6 WAIT
15 CALLW5 RETURN
900 N=1 CALLW6 WAIT15 CALLW7 WAIT
15 CALLW8 RETURN
2000 FOR J=0TO40 PLOT37+AT,21," "
PLOT37+AT,22," " PLOT37+AT,23," "
2005 CALLK3 SOUND1,J+20,10 NEXTJ
2010 GOSUB7200 RETURN
2200 FOR J=0TO40 PLOT37+AT,1," "
PLOT37+AT,10," " PLOT37+AT,19," "
2205 CALLK4 SOUND1,J+20,10 NEXTJ
2210 GOSUB7300 RETURN
2400 POKE#98F5,7 FOR J=0TO40 PLOT3
7+AT,17,32 PLOT37+AT,18,32 PLOT37+
AT 19,32
2410 PLOT37+AT.21,32 PLOT37+AT,22
.32 PLOT37+AT,23,32 CALLK4
2420 SOUND1,J*10,10 NEXTJ POKE#90
F5,3 GOSUB7200 GOSUB7300 RETURN
2500 XX=A YY=0 PLAY7,0,1,4000 SOU
ND2,300,0 SOUND3,303,0
2510 FORF=0TO32 XX=&(53) YY=&(56)
NEXT
2520 IFXX=1ANDYY=1THENGOSU02800 R
ETURN
2525 IFXX=1THENGOSU02600
2530 IFYY=1THENGOSU02700
2535 IFXX=0ANDYY=0THENGOSUB2400 R
ETURN
2548 IFXX=0THENGOSU02200
2550 IFYY=0THENGOSU02000
2560 RETURN
2600 SO=100 CALLV8 GOSUB2750 CALL
V7 GOSUB2750 CALLV6 GOSUB2750 CALL
V5 GOSUB2750
2610 CALLV4 GOSUB2750 CALLV3 GOSU
B2750 CALLX1 RETURN
2700 SO=80 CALLV9 GOSUB2750 CALLN
0 GOSUB2750 CALLW1 GOSUB2750 CALLN
2 GOSUB2750
2710 CALLW3 GOSUB2750 CALLN4 GOSU
B2750 CALLX7 RETURN
2750 SO=SO-3 SOUND1,SO,8 WAIT5 RE
TURN
2800 SO=120 CALLV8 CALLV9 GOSUB27
50 CALLV7 CALLW0 GOSUB2750
2810 CALLV6 CALLW1 GOSUB2750 CALL
V5 CALLW2 GOSUB2750
2820 CALLV4 CALLW3 GOSUB2750 CALL
V3 CALLW4 GOSUB2750 CALLX1 CALLX7
RETURN
3000 IFA0S(X-Y)>10THEN3500
3010 IFX>YTHEN3030
3020 CX=X FORI=CXTO2STEP-1 CALLK7
Y=Y-1 X=X-1 WAIT0
3025 NEXT RETURN
3030 CY=Y FORI=CYTO2STEP-1 CALLK7
Y=Y-1 Y=Y-1 WAIT0
3035 NEXT RETURN
3500 JEU=JEU+1 IFX>Y THEN 0X=SX+0
N GOTO3510
3505 SY=SY+BN
3510 PLOTAT+20,1,STR$(SY) PLOTAT+
20,2,STR$(SX) BN=900
3520 IFJEU=4THENJEU=1 GOTO3600
3530 PLOTAT+20,3,4
3540 FORI=0TO40 FORJ=17TO23 PLOTA
T+20,J,32 NEXT CALLK3 CALLK4 PING
NEXT
3550 GOSUB7200 GOSUB7300 GOTO100
3600 ZAP WAIT600 CLS PAPER1 INK0
3610 IFSX>SYTHENPPINT"VICTOIRE PO
UR LE FOU DE GAUCHE !!!" GOTO3630
3620 PRINT"VICTOIRE POUR LE FOU D
E DROITE !!!
3630 PRINT PRINT PRINT PRINT PRIN
T"DEUX AUTRES DETRAQUES VEULENT T
ENTER
3640 PRINT"LEUR CHANCE ? " K$=KEY
$
3650 GET$
3660 IFK$="O"THENSX=0 SY=0 JEU=1
GOSU07000 GOSUB7200 GOSUB7300 GOTO
100
3670 IFK$="N"3675
3671 GOTO3650
3675 IFAT=1THENCALL#F0D0 ELSE CAL
L#F090
3676 PRINT PRINT PRINT PRINT PRIN
T PPINT"A BIENTOT ..." END
3680 GOTO3650
5000 GOSU030000 GOSU07000 GOSU072
00 GOSUB7300 GOTO100
6990 REM----------
7000 TEXT CL8 POKE618,10 BN=900 J
EU=1 PAPER0 INK1
7005 FORI=4TO16 PLOTAT,I,9 NEXTI
7010 FORI=0TO4 PLOTAT+1,I,1 NEXTI
POKE#47492,4 GOSUB7600
7015 FORI=0TO7B A=INT(RND(1)*30)+
6+AT B=INT(RND(1)*5)+5 CO=INT(RND(
1)*7)+1
7020 IFRND(1)>.5THEN7030
7025 PLOTA-1,B,CO PLOTA,B,"0" GOT
O7035
7030 IFRND(1)>.5THENPLOTA-1,B,CO
PLOTA,B,"1" ELSE PLOTA-1,B,CO PLOT
A,B,"2"
7035 NEXT
7040 CALL#0850 PLOT30+AT,6,3 PLOT
30+AT,7,3 PLOT31+AT,6,"34" PLOT31+
AT,7,"56"
7050 PLOTAT,17,1 PLOTAT,18,1 PLOT
AT,19,2 PLOTAT,21,4 PLOTAT,22,4 PL
OTAT,23,1
7055 GOSUB7700
7060 FORI=2TO30 PLOTAT+I,13,"k" NE
XT
7070 FORI=14TO16 FORJ=2TO3@ PLOTA
T+J,I,"J" NEXTJ,I
7075 PLOTAT+7,14,$ PLOTAT+7,15,6
PLOTAT+7,16,6 PLOTAT+10,14,1
7076 PLOTAT+10,15,1 PLOTAT+10,16,
1
7080 PLOTAT+2,9,"9",(<=)?@A  I  N
IJKLMNO"
7090 PLOTAT+25,10,"PQRSTUVW
"
7100 PLOTAT+28,11,"_"+CHR$(96)+"a
bcX  J" PLOTAT+30,10,""
7110 PLOTAT+34,12,"YZ[\"
```

Suite page 4

LE CHATEAU DIABOLIQUE

Retrouvez dans un chateau diabolique, le liquide explosif du savant fou qui menace la capitale...

Emmanuel BOYAUD

Mode d'emploi
Tapez et sauvegardez à la suite ces deux programmes. Le premier contient la présentation et les règles, le second le programme principal

```
ECRITURE EN VIDEO NORMALE DES
CARACTERES EN VIDEO INVERSEE

          PRESENTATION
LIGNE          CARACTERES
  60... ---APPUYEZ VOTRE MAGNETO
        PHONE---
 130... ----APPUYEZ SUR UNE TOUC
        HE----
 153... ----APPUYEZ SUR UNE TOUC
        HE----
 174... ----RASSAGE SECRET
 190... ----APPUYEZ SUR UNE TOUC
        HE----
 194... ATTENTION"

     LE CHATEAU DIABOLIQUE

 354... HI-HI-HI
 491... ...PAL"
 636... BRAVO
 719... VIES ... VIES
 719... BRAVO
0965... HA-HA-HA
9983... PIECE NO  ...  ENERGIE
 ...  VIES
```

LISTING 1

```
  1 REM  LE CHATEAU DIABOLIQUE
  2 REM  EMMANUEL BOYAUD
  3 REM    IX01 IX01 ZX01 ZX01
  5 GOTO 59
 55 SAVE "REGLE"
 59 FOR M=0 TO 19
 63 PRINT AT 8,0,"
[redacted] A" 0 0, "
[redacted]ES ONT LES MEMES DIMENSIONS."
 100 FOR F=0 TO 99
 101 PRINT AT 10,7,"
[redacted]
 103 NEXT M
 104 PRINT AT 20,0,"SI VOUS VOUL
EZ LES REGLES.  APPUYEZ SUR
UNE TOUCHE"
 185 IF INKEY$(0)'' THEN GOTO 110
 186 NEXT F
 110 CLS
 120 PRINT AT 0,0,"UN SAVANT FOU
VA FAIRE SAUTER LA CAPITALE DE N
OTRE PAYS GRACE A  UN LIQUIDE DE
SON INVENTION.VOUS SEUL POUVEZ E
MPECHER CE DESASTRE
 125 PRINT AT 8,0,"  VOUS ALLEZ VO
US INTRODUIRE DANS SON CHATEAU D
IABOLIQUE ET ESSA- YER DE TROUVE
R LE LIQUIDE PARMI LES 20 LIEUX!
 19 PIECES.L  ENTREE:VOUS VOUS ALL
EZ EXPLORER.
 130 PRINT AT 11,0,"L''ORDINATEU
R VA VOUS DEMANDER  CE QUE VOUS F
AUT FAIRE ET VOUS TA- PEREZ LES
MOTS QUI PERONT UNE  PHRASE!EX
RAMASSE LE PLAN.....  POUR PREND
RE UNE DIRECTION,VOUS N'  AUREZ O
U  A TAPER SON NOM!EX  MORO....
"
 152 PRINT AT 10,0,"LES ORDRES S
ERONT DONNES A L  IN-PERATIF OU
A L'  INFINITIF.SAUF  LES DIRECT
IONS.
 153 PRINT AT 21,0,"
[redacted]
 156 FOR F=1 TO 5000
 157 IF INKEY$(<> THEN GOTO 130
 160 NEXT F
 165 PRINT AT 1,0,"APRES CHAQUE
ORDRE,NE TAPEZ PAS DE POINT.
[redacted] LES ORDRES DE
VRONT COMMENCER  UNIQUEMENT PA
R LES VERBES QUI  VONT VOUS ETR
E CITES APRES LA  REGLE."
 180 PRINT AT 7,0,"SI VOUS TAPEZ
UN ORDRE QUE L'  ORDINATEUR NE
COMPREND PAS,ALORS  IL VOUS REPO
SERA LA QUESTION.LES PIECES SONT
NUMEROTEES.MAIS  L'ORDRE DES
NUMEROS N'  A PAS  D'  IMPORTA
NCE.
 181 PRINT AT 13,0, AU DEPART,VO
US POSSEDEZ 10 PTS D'  ENERGIE E
T 2 VIES.  CERTAINES A
CTIONS PRAMETTENT  D'  ACQUIR DE
S POINTS D'ENERGIE EN PLUS.VOTR
E RESERVE D'  ENERGIE  BAISSE D
UNE UNITE,E CHAQUE PAS-BRGE D'
UNE PIECE A UNE AUTRE.
 153 PRINT AT 21,0,"
[redacted]
 154 FOR F=0 TO 5000
 155 IF INKEY$(<> THEN GOTO 187
 156 NEXT F
 157 CLS
 182 PRINT AT 0,0,"TOUTES LES PI
ECES ONT LES MEMES DIMENSIONS."
 183 PRINT AT 8,0,"SI VOUS N'  AV
EZ PLUS DE POINTS  D'  ENERGIE A
LORS UNE VIE.VOUS EDTSOUSTRAITE(
10 PTS D'ENERGIE VOUSSONT REMIS
"
 170 PRINT AT 8,0,"L''EFFET QU'L
IQUIDE NE SERA ANNU-LE QUE D'UN
E SEULE FACON A VOUS DE LA TROUV
ER...CERTAINS OBJETS QUI ONT  L'
AIR DE PIEGES NE  L  SONT PAS E
T INVERSEMENT...ALORS,ATTENTION.
"
 172 PRINT AT 12,0,"QUAND L''ORD
INATEUR A RECU UN  (SON)ORDRE
AUTRE QUE LA DIREC-  TION,IL VOU
S POSE UNE AUTRE  QUESTION"
 173 FOR D=0 TO 8888
 174 PRINT AT 17,0,"  ACCES A L
A PIECE DANS LAQUELLE  SE TROUVE
E  LIQUIDE SE FAIT PRAR
[redacted]TROUVEZ-LE...."AT 19,0  PASS
AGE SECRET
 177 IF INKEY$(<> " THEN GOTO 189
 178 PRINT AT 21,0,"
[redacted]
 175 NEXT D
 181 CLS
 188 PRINT AT 0,0,"SI VOUS NE RE
PONDEZ PAS CORREC- TEMENT AUX QU
ESTIONS DE LA PIECENO 14.ALORS U
NE VIE VOUS EST EN-LEVEE.
 187 PRINT AT 4,0, DE MEME POUR
LA DERNIERE ACTION SI VOUS TAPEZ
UN ORDRE QUE L  'ORDINATEUR NE
COMPREND PAS,ALORS  VIE VOUS EST
SOUSTRAITE.
 190 PRINT AT 0,0, CERTAINS VERB
ES PEUVENT SERVIR  PLUSIEURS FOI
S AU COURS DU JEU.
 191 PRINT AT 11,0, L'ORDINATEU
R ACCEPTE TOUS LES  MOTS QUI SO
NT DITES APRES LES  SENS) VERB
ES.EX OUVRE CETTE JO-LIE PORTE:O
UVRE CETTE PORTE QUI EST FERMEE=
OUVRE
 192 FOR F=0 TO 8888
 193 PRINT AT 16,0, ATTENTION SI
VOUS TAPEZ NEU-LINES,SANS N'  AVOI
R RIEN TAPE AUPARA- VANT,L'  ORD
INATEUR INTERROMPT LE PROGRAMME.
"
 194 PRINT AT 18,0,"
[redacted]
 195 PRINT AT 20,0, VOUS VOUL
EZ LA LISTE DES VER-BES?APPUY
E  SINON TAPEZ  F.."
 196 IF INKEY$= F  THEN GOTO 600
 197 IF INKEY$= L  THEN GOTO 200
 198 NEXT F
 200 CLS
 205 PRINT AT 0,0,"VOICI LES VER
BES PRA LESQUELS  LES PHRASES D
U JEU COMMENCENT.
 207 PRINT AT 2,0, APRES CERTAIN
S VERBES,METTEZ UN TIRET(EX ASSI
EDS-TOIL.
 209 PRINT AT 4,0, MAINTENANT,LA
ISSEZ LIBRE COURS  A VOTRE IMAGI
NATION POUR LES  MOTS SUIVANT
CES VERBES.
 210 PRINT AT 10,0,"PRENOS
 RAMASSE
 211 PRINT "CHERCHE                OUVRE
"
 212 PRINT "BOIS                   REPAR
E
 213 PRINT "COUCHE                 MANGE
"
 214 PRINT "SONNE                  LAVE
 215 PRINT "SAUTE                  ASSIE
DS
 216 PRINT "JOUE                   ENFON
CE
 217 PRINT  MELANGE                CONTO
URNE
 218 PRINT AT 10,0,"SI VOUS DESI
REZ RELIRE LA REGLE.ALORS PRESSE
Z  TRAVAIL  AUTREMENT.
PRESSEZ " S
 220 IF INKEY$="Y" THEN GOTO 110
 221 IF INKEY$="D" THEN GOTO 222
 222 IF INKEY$(> Y" AND INKEY$(>
S" THEN GOTO 220
 300 CLS
 010 PRINT AT 8,0, ETES-VOUS PRE
T ?
 011 PRINT AT 10,0,"ALORS METTEZ
VOTRE MAGNETOPHONE EN MARCHE ET
TAPEZ "''NEU-LINE''"
 012 IF INKEY$(>CHR$ 110 THEN GO
TO 312
 013 LORD "LE CHATEAU DIABOLIQUE
```

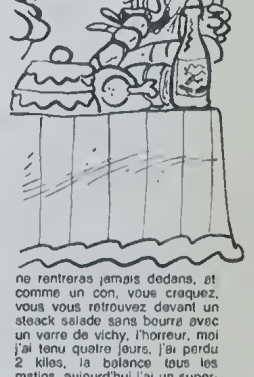
LISTING 2

```
  1 CLEAR
 20 LET Y=0
 29 LET U=0
 30 LET A=0
 31 LET A=0
 32 LET O=0
 34 LET K=0
 36 LET Z=0
 37 LET K=0
 38 LET G=1
 39 LET GU=1
 53 CLS
 54 PRINT AT 8,4, [redacted]
[redacted]
 55 PRINT TAB 4, [redacted]
[redacted]
 56 PRINT TAB 4, [redacted]
[redacted]
 50 PRINT AT 10,0, [redacted]
[redacted]
 51 PRINT TAB 5, [redacted]
[redacted]
 52 PRINT TAB 6, [redacted]
 52 PRINT AT 14,5, EMMANUEL BOY
AUD
 69 PAUSE 300
 70 LET X=0
 71 LET E=10
 72 CLS
 73 GOSUB 9000
 74 PRINT  VOUS VOICI DEVANT L'
ENTREE DE LABEMEURE DU SAVANT F
OU.  OOIS-JE  OUVRIR LA P
ORTE OOUCE-  MENT  ENFONCER LA
PORTE
 75 GOSUB 9000
 76 INPUT A$
 77 PRINT A$
 78 IF A$(1)="OO THEN GOTO 8000
 80 IF A$(1)="CE THEN GOTO 8000
 84 IF A$(1)="DE AND A$(2)="CE
AND A$(3)<>"E" THEN GOTO 72
 85 PRINT  BRAVO,MAINTENANT PIE
CE
 86 PAUSE 270
 100 LET X=1
 101 LET E=E-1
 102 CLS
 103 GOSUB 9000
 104 PRINT  VOUS VOICI DANS L'"E
NTREE DU CHA-TEAU.L Y A UN COFF
RE SUR UN  SUPPEL
 PORTE ÜISIBLE:NORO.
"
 106 PRINT "OOIS-JE OUVRIR LE CO
FFRE ?"
 108 GOSUB 9000
 107 INPUT A$
 108 PRINT A$
 109 IF A$(1)<>"N  AND A$(1)<>"O
" THEN GOTO 109
 110 IF A$(1)="N" THEN GOTO 187
 111 PRINT "TRES BIEN.MAIS VOUS
```

Suite page 6

édito

J'ai les dents de derrière qui baignent, je viens de me taper un gueuleton à me faire péter la sous-ventrière, huîtres foie gras coquilles Saint-Jacques à la provençale, tiens la bouteille de rosé est fine, garcon, un petit Hospice de Beaune avec le gigot-flageolets c'est bon ça je finis la viande avec le reste de rouge et, hop, un Brouilly un peu frais avec le plateau de fromages, je sais, je sais, ça ne se fait pas le Brouilly avec le fromage, mais que voulez-vous, on ne se refait pas moi, j'adore et puis je vais faire plus classique avec le dessert un Frontignan avec les pêches flambées, un café, un pousse-café, un deuxième, un autre café et une bouteille de champagne pour fêter, fêter quoi, Dieu seul le sait merde, je fête, un point c'est tout je fête la fin de ce putain de régime que j'ai commencé lundi, que sont-disant je suis trop gros, que je ne rentrerai pas dans le string léopard que je t'ai acheté, mon chéri, toutes pareilles les nanas, comme si il fallait avoir le ventre plat comme une limande pour être beau, un peu d'embonpoint quand on les emballe, ça va, mais dès qu'elles s'installent chez vous, c'est le mariage qui commence, et ne mets pas tes pompes sur le lit, et ne parle pas la bouche pleine, et change de pantalon, ton jean est tout sale mon biquet, et tu as ciré tes bottes, tu crois pas que tu devrais acheter d'autres chaussures, des bottes de cow-boy, c'est démodé et puis ça donne mauvais genre, mon canard, et merde, je suis bien dans mes sanitags, moi, c'est peut-être pas beau mais c'est confortable et puis dès les premiers beaux jours, dès que vous enlevez vos gros pull-overs amples, dès que votre petit ventre rondelet de l'hiver se devine sous votre chemisette d'été, c'est du tu sais, c'est bientôt la plage, tu devrais essayer de moins manger, mon ange, et si tu arrêtais le pastis, je t'ai acheté un beau maillot, tu



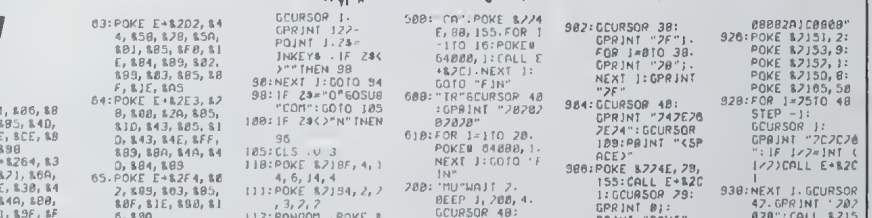
ne rentreras jamais dedans, et comme un con, vous craquez, vous vous retrouvez devant un steack salade sans bourra avec un verre de vichy, l'horreur, moi j'ai tenu quatre jours, j'ai perdu 2 kilos, la balance tous les matins, aujourd'hui j'ai un super-reportage vachement important qui me prendra au moins jusqu'à 6 heures, ma colombe, au restau il est le reportage, mes 2 kilos j'y tenais, il n'est que quatre heures, j'ai fini de bouffer, je vais faire un tour chez Jean-Louis, il revient de la campagne avec un armagnac angélique, et merde le régime, je rentrerai pas dans le string léopard, je garderai mon maillot de l'année dernière.
Vous venez d'assister à une performance la plus longue phrase jamais écrite dans l'hhhebdo, 2510 caractères sans un seul point ! Et après on dira que je ne fais pas de sport pour entretenir ma ligne, mes biquets

Gérard CECCALDI

JEEP

Sur une planète aussi inhospitaliere, votre balade en jeep risque d'être problématique.

Emmanuel BEAUREPAIRE



suite du N°91

```
49:POKE E+&1DC,&B
   C,&A5,&71,&0E,
   &B9,&FE,&AE,&7
   1,&BE,&85,&D5,
   &FD,&AE,&FA,&B
   0,&BE,&71
49:POKE E+&1ED,&7
   0,&A5,&71,&99,
   &B7,&B0,&B0,&D
   A,&BE,&71,&78,
   &A5,&71,&99,&B
   7,&B0,&B9
50:POKE E+&1FE,&D
   A,&B5,&43,&AE,
   &78,&C8,&B5,&4
   1,&AE,&78,&C1,
   &A5,&71,&96,&9
   7,&78,&B9
51:POKE E+&20F,&9
   2,&48,&B8,&4A,
   &B8,&B5,&71,&9
   F,&FD,&CA,&FD,
   &CA,&FD,&CA,&4
   4,&B4,&AE
52:POKE E+&220,&7
   1,&9F,&B7,&5A,
   &B3,&10,&B5,&4
   A,&BE,&EE,&CE,
   &B7,&49,&B8,&7
   3,&B5,&4C
53:POKE E+&231,&B
   E,&EE,&CE,&B7,
   &4B,&B9,&6A,&B
   5,&4B,&FD,&C8,
   &BE,&20,&B7,&B
   4,&B3,&BF
54:POKE E+&242,&B
   5,&4D,&BE,&EE,
   &CE,&B7,&7C,&B
   0,&57,&B5,&7C,
   &FD,&C8,&BE,&1
   A,&FD,&CA
55:POKE E+&253,&F
   0,&CA,&44,&A5,
   &71,&A1,&B6,&B
   1,&46,&B5,&4D,
   &BE,&EE,&CE,&B
   7,&71,&98
56.POKE E+&264,&3
   0,&B5,&71,&6A,
   &B1,&BE,&38,&4
   8,&B8,&4A,&B0,
   &A5,&71,&9F,&F
   0,&CA,&FD
57:POKE E+&275,&C
   A,&FD,&CA,&44,
   &B4,&AE,&71,&9
   F,&A5,&71,&A1,
   &B6,&B3,&B4,&F
   0,&BA,&BE
58:POKE E+&286,&1
   8,&4E,&50,&B3,
   &B4,&6A,&B1,&B
   E,&BA,&4E,&A8,
   &93,&B4,&6A,&B
   2,&BE,&B2
59:POKE E+&297,&6
   A,&B3,&FD,&BA,
   &48,&71,&4A,&9
   8,&41,&B8,&B3,
   &A5,&71,&A8,&D
   0,&97,&B9
60:POKE E+&2A8,&8
   9,&12,&B5,&B8,
   &AE,&71,&A8,&A
   5,&71,&A1,&D7,
   &FF,&B8,&B1,&D
   0,&AE,&71
61:POKE E+&2B9,&A
   1,&BE,&B4,&00,
   &AF,&71,&AB,&9
   A
62:POKE E+&2C1,&A
   5,&77,&4E,&BA,
   &A5,&77,&4F,&A
   E,&78,&75,&F8,
   &B8,&AE,&78,&B
   8,&CD,&BC
63:POKE E+&2D2,&4
   4,&58,&78,&5A,
   &B1,&B5,&F0,&1
   E,&B4,&B9,&D2,
   &B9,&B3,&B5,&B
   F,&1E,&A5
64:POKE E+&2E3,&2
   8,&B8,&2A,&B5,
   &1D,&43,&B5,&1
   D,&43,&4E,&FF,
   &B3,&BA,&A4,&4
   D,&B4,&B9
65.POKE E+&2F4,&0
   2,&B9,&D3,&B5,
   &BF,&1E,&B0,&1
   6,&BA
80:"A"U=3,E=PEEK
   &7863*256+152
81:POKE &7152,&5E
   ,&B8,&6A,&B0,&
   48,&B1,&4A,&B8
   ,&BE,&71,&6F,&
   B2,&6E,&B8,&B9
   ,&B8,&BE
82:POKE &7161,&21
   ,&BF,&6B,&6E,&
   B0,&B9,&B8,&FD
   ,&62,&6C,&B0,&
   99,&1C,&3A,&FD
   ,&A9,&FD
83:POKE &7172,&0E
   ,&BE,&E6,&6F,&
   FD,&B8,&FD,&2A
   ,&9A
84:POKE &7178,&A5
   ,&71,&B9,&0F,&
   AE,&71,&B9,&AE
   ,&78,&75,&EF,&
   78,&75,&6A,&B5
   ,&B8,&BF
85:POKE &718C,&ED
   ,&EF,&9A
90:FOR I=&B10 10
   STEP -2:BEEP 1
   ,1,10.NEXT I
92:WAIT 0:GCURSOR
   1:PRINT " ";:
   GPRINT A$(0);
   PRINT "  COM
   MANDES O/N ?"
94:FOR I=0TO 36:
   GCURSOR I:
   GPRINT 122-
   POINT 1.2%-
   INKEY$ .IF Z%(
   )""THEN 98
96:NEXT I:GOTO 94
98:IF Z%="O"GOSUB
   "COM":GOTO 105
100:IF Z%(>"N"THEN
   96
105:CLS :V=3
110:POKE &7184,4,
   4,6,14,4
111:POKE &7194,2,7
   ,3,2,7
112:RANDOM .POKE &
   719F,RND 255
113.POKE &7A0B,8,1
   5
116.WAIT 0
117:GCURSOR 8:
   PRINT "VIES"
118:GCURSOR 38.
   GPRINT "7F8072
   72332222"
120:POKE &719A,8
121:POKE &7198,&78
   ,&78,&78,&78
130:GCURSOR 38.
   GPRINT "7F";.
   FOR I=0TO 38:
   GPRINT "78";.
   NEXT I.GPRINT
   "7F"
140:GCURSOR 88:
   GPRINT "7E4125
   252525FE15F5F
   5F0E7F41555555
   55FF415F5F5F5F
   7F"
150:GCURSOR 106:
   FOR I TO 25:
   GPRINT "1144";
   .NEXT I:POKE &
   7199,58
199:A$="OK".BEEP 1
200:"OK"CURSOR 8:
   PRINT USING "#
   ##";PEEK &71A
   1.CALL E:GOTO
   A9
500:"CA".POKE &774
   E,88,155.FOR I
   =1TO 16:POKE&
   64000,I:CALL E
   +&2C1.NEXT I:
   GOTO "FIN"
600:"IR"GCURSOR 48
   :GPRINT "20202
   02020"
610:FOR I=1TO 20.
   POKE& 64000,I.
   NEXT I:GOTO "F
   IN"
200:"MU"WAIT 2.
   BEEP 1,200,4.
   GCURSOR 48:
   GPRINT "242620
   2422".GCURSOR
   40.GPRINT "242
   4222421".
   GCURSOR 40:
   GPRINT "222021
   242"
210:FOR I=1TO 18.
   POKE& 64000,I.
   NEXT I:WAIT 0
800:"FIN"U=U -1:IF
   U=2GCURSOR 32:
   GPRINT "20/030
   2020":GOTO 120
810:IF U=1GCURSOR
   32:GPRINT "000
   0000000":GOTO
   120
850:USING :POKE &7
   24E,1,22.CALL
   E+&2C1:GCURSOR
   25:PRINT " END
   ORE O/N ? "
860:Z$=INKEY$  IF
   Z$="O"THEN 800
862:IF Z$="N"THEN
   105
864.IF Z$(>"N"THEN
   800
800:CLS :END
900:"COM"BEEP 1:
   CLS :WAIT 0:
   PRINT "-";:
   GPRINT A$(0);:
   PRINT "-"
902:GCURSOR 38:
   GPRINT "2F";.
   FOR I=0TO 38.
   GPRINT "20";.
   NEXT I:GPRINT
   "2F"
904:GCURSOR 48:
   GPRINT "747E76
   7E74":GCURSOR
   109:PRINT "(SP
   ACE)"
906:POKE &774E,78,
   155:CALL E+&2C
   1:GCURSOR 79:
   GPRINT 0;:
   PRINT "SAUT"
908:FOR I=25TO 40
   STEP -1:
   GCURSOR I:
   GPRINT "404020
   ":IF I=2=INT (
   I=2)CALL E+&2C
   1
910:NEXT I:BEEP 1:
   WAIT 5
912:GCURSOR 40.
   GPRINT "222223
   7224840202020"
914:GCURSOR 40:
   GPRINT "222223
   7224202020"
916:GCURSOR 40.
   GPRINT "222223
   424220"
918:GCURSOR 40:
   GPRINT "222243
   4222"
920:GCURSOR 40:
   GPRINT "224243
   7222"
922:PAUSE :WAIT 0:
   GCURSOR 40:
   GPRINT "747E76
   7E74".GCURSOR
   105:PRINT " (E
   NTER) "
924:CALL E+&2C1:
   GCURSOR 79:
   GPRINT 0;:
   PRINT "TIR";.
   GPRINT "000000
   00002A1C0000"
926:POKE &7151,2:
   POKE &7153,9:
   POKE &7157,1:
   POKE &7150,8:
   POKE &7165,50
928:FOR I=25TO 40
   STEP -1:
   GCURSOR I:
   GPRINT "2C2C20
   ":IF I=2=INT (
   I=2)CALL E+&2C
   1
930:NEXT I.GCURSOR
   42.GPRINT "202
   020":CALL &715
   8:PAUSE
932:WAIT 0:GCURSOR
   105:PRINT "
   ".
   GCURSOR 123:
   PRINT "(";.
   GPRINT "000402
   2020402000";.
   PRINT ")".CALL
   E+&2C1
934:GCURSOR 79:
   GPRINT 0;:
   PRINT "TIR";:
   GPRINT "000040
   20100950[illegible]
   .00"
936:POKE &7151,1:
   POKE &7153,10:
   POKE &7152,6:
   POKE &7150,0:
   POKE &7165,15
938:FOR I=25TO 40
   STEP -1.
   GCURSOR I
   GPRINT "212120
   ":IF I=2=INT (
   I=2)CALL E+&2C
   1
940:NEXT I:GCURSOR
   40:GPRINT "242
   2212120":CALL
   &7150:GCURSOR
   40:GPRINT "202
   020"
942:PAUSE:RETURN
```

HECTORPING

Face à deux ignobles chasseurs, notre pingouin d'aujourd'hui aura plus d'un tour dans son sac

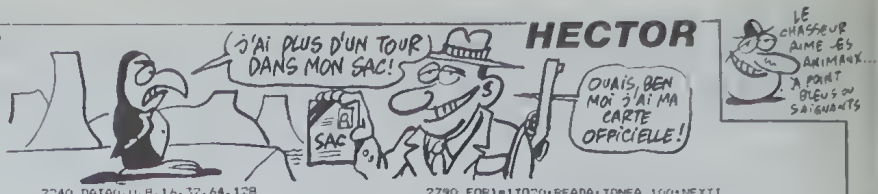
Mode d'emploi
Les règles sont incluses

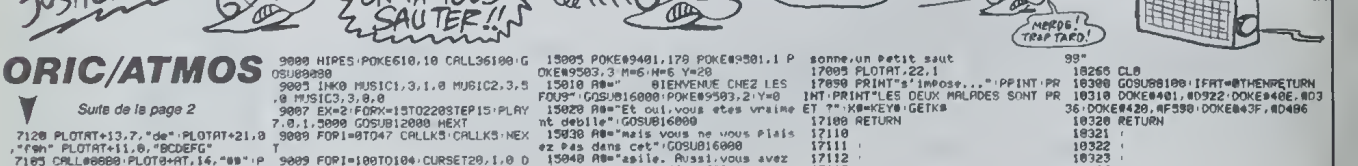
Stéphane THIERY

suite du N°91

```
1780 IFN=GTHENGOTO17
1790 IFG>5THENGOTO1760
1800 OUTPUTK$,108,135,2
1810 SOUND3,264:PAUSE0.1:SOUND0,4096
1820 ONGGOTO1830,1840,1850,1860
1830 X=22:Y=199:GOTO1100
1840 X=22:Y=59:GOTO1100
1850 X=202:Y=199:GOTO1100
1860 X=202:Y=59:GOTO1100
1870 OUTPUTH,160,25,1
1880 SOUND3,390
1890 PAUSE0.5
1900 SOUND0,4096
1910 N=N-1
1920 GOSUB1700
1930 IFK<=0THENGOTO1950
1940 GOTO1760
1950 WIPE
1960 DATA36,100,10,6,2,32,174,4,20,2,36,154,10,6,2,
46 ,140,4,20,2,36,128,10,6,2,36,174,4,46,3,60,100,14
,6,3,60,128,14,6,3,80,174,4,46,7,04,180,10,6,7,84,12
0,10,6,7,94,174,4,46,7,104,174,4,52,5,108,180,10,6,5
,108,140,10,6,5
1970 DATA118,174,5,26,5,118,135,5,13,5,116,142,5,8,
5,128,174,5,46,6,132,180,14,6,6,132,128,14,6,6,131,1
54,10,6,6
1980 RESTORE1960:FORI=1TO22:READU,V,W,X,Y :U2=U+35:
PLOTU2,V,W,X,Y:NEXT
1990 FOR P=1TO34:O=P+1:R=O+1:S=R+1:T=S+1:COLOR0,O,R
,S:NEXT
2000 OUTPUTZ,100,45,2
2010 OUTPUT"UNE AUTRE PARTIE ? (O/N)",50,30,1
2020 RP$=INKEY$(20)
2030 IFRP$="O"THENGOTO160:ELSE IFRP$="N"THENGOTO205
0
2040 GOTO2020
2050 WIPE
2060 OUTPUT"AU REVOIR",100,100,2
2070 END
2080 DATA7,5,0,0,0,0,0,0,0
2090 DATA0,0,0,0,0,0,0
2100 DATA0,0,0,0,0,0,0
2110 DATA64,64,64,64,0,224,224
2120 DATA216,216,72,144,0,0,0
2130 DATA80,80,240,80,240,200,208
2140 DATA240,168,160,240,40,232,240
2150 DATA200,200,208,32,88,152,152
2160 DATA96,64,96,64,216,216,248
2170 DATA192,192,64,128,0,0,0
2180 DATA248,192,192,192,192,192,240
2190 DATA248,24,24,24,24,24,248
2200 DATA0,0,168,112,32,112,168,0,0,32,32,240,32,32

2210 DATA0,0,0,192,192,64,128
2220 DATA0,0,0,248,0,0,0
2230 DATA0,0,0,0,0,192,192
2240 DATA0,0,8,16,32,64,128
2250 DATA248,152,168,168,200,200,248
2260 DATA192,64,64,64,240,240,240
2270 DATA248,8,8,248,128,128,240
2280 DATA240,16,16,248,24,24,248
2290 DATA192,192,192,216,248,24,24
2300 DATA248,128,128,248,8,8,248
2310 DATA224,160,128,248,136,136,248
2320 DATA248,136,8,16,32,32,32
2330 DATA112,80,80,248,216,216,248
2340 DATA248,136,248,24,24,24,24
2350 DATA192,192,0,192,192,0,0
2360 DATA192,192,0,192,192,64,128
2370 DATA24,32,64,128,64,32,24
2380 DATA0,0,248,0,248,0,0
2390 DATA192,32,16,8,16,32,192
2400 DATA248,136,24,40,0,112,112
2410 DATA0,0,0,0,0,0,0
2420 DATA120,72,72,120,200,200,200
2430 DATA240,208,208,248,200,200,248
2440 DRTA248,152,128,128,128,136,248
2450 DATA240,200,200,200,200,200,240
2460 DATA240,128,128,248,192,192,248
2470 DATA248,192,192,120,64,64,64
2480 DATA240,144,128,128,184,152,248
2490 DATA136,136,136,248,200,200,200
2500 DATA224,224,64,64,64,224,224
2510 DATA24,24,24,24,24,152,240
2520 DATA200,200,224,248,216,216,216
2530 DATA64,64,64,192,192,192,248
2540 DATA240,248,216,152,152,152,152
2550 DATA200,168,152,136,136,136,136
2560 DATA248,200,200,136,136,136,248
2570 DATA248,136,248,192,192,192,192
2580 DATA248,136,136,136,152,152,248
2590 DATA240,208,208,240,216,216,216
2600 DATA240,128,128,240,8,200,240
2610 DATA248,96,96,96,96,96,96
2620 DATA152,152,152,152,152,152,240
2630 DATA200,200,200,200,200,208,224
2640 DATA200,200,200,168,168,168,240
2650 DATA80,80,80,32,80,216,216
2660 DATA200,200,240,96,96,96,96
2670 DATA240,8,16,32,64,152,240
2680 DATA0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,64,32,
16,8,0,0,0,0,0,0,0,32,112,168,32,32,
32,32,0,0,0,0,0,0,128
2690 RESTORE2080:FORI=&F800 TO &FCCF
2700 READ V:POKE I,V
2710 NEXT
2720 POKE &FF00,0:POKE &FF01,&F8
2730 RETURN
2740 '****PARCOUR 2 ****
2750 DATA179,200,224,224,200,224,200,
179,224,179,20 0,224,224,200,179,200,
224,179,200,224
2760 OUTPUT8$,X,Y,2
2770 FORT=1TO2
2780 RESTORE2750
2790 FORI=1TO20:READA:TONEA,100:NEXTI
2800 NEXTT
2810 GOSUB3770
2820 OUTPUT"PASSAGES:",20,14,1:OUTPUT"TIRS",30,14,3

2830 PLOT11,212,214,175,3
2840 FORX=221TO191STEP-1:FORY=40TO210:PLOTX,Y,2:NEX
T:NEXT
2850 FORY=48TO210STEP8:OUTPUTP$,183,Y,2:NEXT
2860 X=203:Y=100
2870 PLOT 0,207,183,169,3
2880 RT=50
2890 FORV=1TO20
2900 OUTPUTZ,60,25,2
2910 Q=INT(RND(47,205))
2920 R=INT(RND(46,159))
2930 OUTPUTM$,R,Q,2:OUTPUTN$,R+8,Q,2:OUTPUT$,R+5,O
+5,0:NEXTV
2940 OUTPUTK$,X,Y,0
2950 J=JOY(0):F=FIRE(0)
2960 IFF=0THENGOTO1950
2970 IFJ>300ANDJ<400ANDH1=1THENGOTO3640
2980 IFJ>600ANDJ<900ANDH2=1THENGOTO3640
2990 IFJ>900ANDJ<1200ANDH3=1THENGOTO3640
3000 IFJ>1200ANDJ<1500ANDH4=1THENGOTO3640
3010 IFJ>1500ANDJ<1800ANDH5=1THENGOTO3640
3020 IFJ>1800ANDJ<2100ANDH6=1THENGOTO3640
3030 IFJ>2400ANDJ<2700ANDH7=1THENGOTO3640
3040 OUTPUTM$,25,RT,3:OUTPUTN$,33,RT,3:OUTPUTO$,30,
RT+5,3
3050 RT=RT+2
3060 OUTPUTM$,25,RT,2:OUTPUTN$,33,RT,2:OUTPUTO$,30,
RT+5,0
3070 IFRT=>205THENOUTPUTM$,25,RT,3:OUTPUTN$,33,RT,3
:OUTPUTO$,30,RT+5,3:GOTO2870
3080 IFF=0ANDP=>1THENGOSUB3250
3090 IFP=0THENGOTO1950
3100 IFBA<20ANDP=<0THENGOTO3070
3110 IFJ=4THENGOTO3160
3120 IFJ=2THENGOTO3100
3130 IFJ=8THENGOTO3200
3140 IFJ=1THENGOTO3220
3150 GOTO2940
3160 IFY+5<205THENGOSUB3240:Y=Y+5:GOTO2940
3170 X=X:Y=Y:GOTO2940
3180 IFX+5<215THENGOSUB3240:X=X+2:GOTO2940
3190 X=X:Y=Y:GOTO2940
3200 IFY-5>48THENGOSUB3240:Y=Y-5:GOTO2940
3210 X=X:Y=Y:GOTO2940
3220 IFPO1NT(X+2,Y+2)=2THENGOSUB3240:X=X-2:GOTO2940

3230 GOTO3530
3240 OUTPUTK$,X,Y,2:RETURN
3250 BA=X-8
3260 OUTPUTP,70,14,1:P=P-1:OUTPUTP,70,14,2
3270 BA=BA-10
3280 IFRT=>205THENOUTPUTM$,25,RT,3:OUTPUTN$,33,RT,3
:OUTPUTO$,30,RT+5,3:GOTO2870
```

Suite de la page 5





ORIC/ATMOS

Suite de la page 2

```
7120 PLOTAT+13,7,"de":PLOTAT+21,0
,"fgh" PLOTAT+11,0,"BCDEFG"
7185 CALL#0680:PLOTO+AT,16,"ab":P
LOTO+AT,15,"%&":PLOTO+AT,16,"'("
7190 SHOOT:WAIT30 PLAY1,0,0,0:RET
URN
7200 CALL#8F3C
7210 PLOT2+AT,21," jkl" PLOT2+AT,
22," mno" PLOT2+AT,23," pqr"
7220 Y=2:RETURN
7300 CALL#8F84
7310 PLOT2+AT,17," abc":PLOT2+AT,
18," def":PLOT2+AT,19," ghi"
7320 X=2:RETURN
7500 RETURN
7600 C$=CHR$(27) PLOTAT+1,0,CHR$(
9)>"==========================
=======
7610 PLOTAT+3,1,"SCORE FOU M.1
00" PLOTAT+5,2,"SCORE FOU M.2   00
"
7620 PLOTAT+2,4,"================
==================="
7630 FORI=46836TO46839:POKEI,32:N
EXT
7640 PLOTAT+3,3,"BONUS ":PLOTAT+2
5,3,"MANCHE  1" PLOTAT+28,3,4 RETU
RN
7700 PLOTAT+1,11,4 PLOTAT+1,18,4
PLOTAT+1,9,4 PLOTAT+10,8,4 PLOTAT+
1,12,4
7710 PLOTAT+20,8,4:PLOTAT+12,7,4
PLOTAT+1,13,1 PLOTAT+1,14,1 PLOTAT
+1,15,1
7720 PLOTAT+1,16,1 PLOTAT+7,14,2
PLOTAT+7,15,2:PLOTAT+7,16,2:PLOTAT
+37,11,4
7730 PLOTAT+10,14,1:PLOTAT+10,15,
1 PLOTAT+10,16,1:PLOTAT+37,9,4
7740 PLOTAT+1,0,4:PLOTAT+11,12,2:
PLOTAT+12,12,"nimmnmim"
7750 PLOTAT+11,11,2:PLOTAT+12,11,
"o":PLOTAT+16,11,"o":PLOTAT+17,11,
4
7760 PLOTAT+22,12,"im":PLOTAT+23,
12,4
7790 RETURN
7990 REM--------CLAVIER OFF/ON---
-----
8000 IFAT=1THENCALL#EE1A ELSE CAL
L#ED01
8010 RETURN
8100 IFAT=1THENCALL#ED6D ELSE CAL
L#ECC7
8110 RETURN
8990 REM-------PRESENTATION------
---
9000 HIPES:POKE610,10 CALL36100:G
OSUB8080
9005 INK0 MUSIC1,3,1,0 MUSIC2,3,5
,0 MUSIC3,3,0,0
9007 EX=2:FORX=15TO220STEP15:PLAY
7,0,1,3000 GOSUB12000 NEXT
9009 FORI=0TO47 CALLK5:CALLK5:NEX
T
9009 FORI=100TO104:CURSET20,I,0 D
RAW210,0,1 NEXT
9010 X=20:Y=120:P=1 EX=4 EY=5 AS=
69:GOSUB11000
9020 X=50:AS=86:GOSUB11000 X=80:A
S=65:GOSUB11000 X=110 AS=83:GOSUB1
1000
9030 X=140:AS=73:GOSUB11000:X=170
,AS=79 GOSUB11000:X=200:AS=79:GOSU
B11000
9100 FORI=0TO14:CALLK5:CALLK5:NEX
T
9110 EX=2:EY=2 FORI=154TO150:CUPS
ET20,I,0:DRAW210,0,1:NEXT
9120 AS=88 X=15:Y=170 POKE30017,1
,POKE37889,Y:POKE30145,EX POKE3814
7,EY
9130 GOSUB13000:X=X+11 AS=97:GOSU
B13000:X=X+11:AS=114 GOSUB13000
9140 X=X+16:AS=70:GOSUB13000 X=X+
11:AS=63:GOSUB13000:X=X+11 AS=82:G
OSUB13000
9150 X=X+11:GOSUB13000:X=X+11:AS=
65:GOSUB13000 X=X+11:AS=79:GOSUB13
000
9160 X=X+11:AS=68 GOSUB13000 X=X+
11:AS=69:GOSUB13000 X=X+11:AS=90:G
OSUB13000
9170 X=X+16:AS=71 GOSUB13000 X=X+
11:AS=101:GOSUB13000 X=X+11 AS=114
:GOSUB13000
9180 X=X+11 AS=97:GOSUB13000:X=X+
11 AS=114 GOSUB13000 X=X+11:AS=100
GOSUB13000
9190 FORI=194TO198 CURSET20,I,0 D
RAW210,0,1 NEXT:FORI=0TO500:NEXT
9194 PLAY0,7,1,32700:SOUND4,400,0
SOUND5,410,0
9195 FORI=0TO37 PAPER4 INK1 CALLY
5 CALLK5 PAPER1 INK0:CALLK5 CALLK5
NEXT
9200 FORI=0TO50:CALLK5:NEXT
9205 GOSUB15000 RETURN
11000 POKE#9400,Y POKE#9401,Y POK
E#9480,AS POKE#9401,1
11010 POKE#9501,EX POKE(=&TD0
11015 POKE#9503,EY CALLK6
11020 NEXT RETURN
12000 AS=64 POKE#9400,Y:POKE#9401
,1 POKE#9400,AS POKE#9401,1
12010 POKE#9501,EX POKE(=1TO50STE
P2 POKE#9503,EY CALLK6 NEXT RETUR
13000 POKE#9400,X POKE#9480,AS CA
LLK6 RETURN
15000 PAPER2:INK0
15005 POKE#9401,170 POKE#9501,1 P
OKE#9503,3 M=6:N=6 Y=20
15010 A$="    BIENVENUE CHEZ LES
FOUS":GOSUB16000:POKE#9503,2:Y=0
15020 A$="Et oui,vous etes vraime
nt debile":GOSUB16000
15030 A$="mais vous ne vous plais
ez Pas dans cet":GOSUB16000
15040 A$="asile. Aussi,vous avez
decide de vous":GOSUB16000
15050 A$="evader,accompagne d'un
autre dingue." GOSUB16000
15060 A$="Helas,seul le Plus rapi
de Parviendra"
15070 GOSUB16000 A$="a s'echapper
...          " GOSUB16000
15080 A$="Ce ne sera Pas simple c
ar le Gardien"
15090 GOSUB16000:A$="veille et la
lune peut vous trahir." GOSUB1600
0
15100 A$="De Plus,quand la cloche
de l'asile":GOSUB16000
15110 A$="sonne,vous ne Pouvez vo
us empecher":GOSUB16000
15120 A$="de sauter en l'air...",
GOSUB16000:A$=" ":GOSUB16000:GOSUB
16000
15130 FORI=0TO60:CALLK5 NEXT:FORI
=30TO1STEP-1 CURSET120,165,3:CIRCL
E1,I
15135 CALLK5:NEXT:GOSUB8100:HIPE9
:RETURN
16000 FORI=1TOLEN(A$):POKE#9400,A
SCMID$(A$,I,1)> POKE#9480,M1
16010 CALLK5:CALLK5:NEXT:RETURN
17000 TEXT:POKE610,10:CLS:PAPER0:
INK3
17005 FORI=47468TO47512:POKEI,0:N
EXT
17006 FORI=40036TO40039:POKEI,32:
NEXT
17010 PRINT:PRINT
17015 PRINT"Les commandes se font
avec les FLECHES du clavier."
17020 PRINT"Le FOU de gauche a le
s fleches de":PRINT"gauche,l'autre
,celles de droite.
17030 PRINT"La Premiere fleche Po
ur avancer,":PRINT"La seconde Pour
sauter."
17040 PRINT:PRINT:PRINT"La Partie
se joue en trois manches."
17050 PRINT"Le fou qui arrive a d
roite de l'ecran
17060 PRINT"avec un ecart de Plus
de DIX Pas":PRINT"sur son adverse
ire Gagne la manche.
17070 PRINT:PRINT"Quand la Lune e
st claire ou quand le":PRINT"gardi
en se montre,un seul Pas
17080 PRINT"et tout le chemin est
a r'faire.":PRINT"Quand la cloche
sonne,un petit saut
17085 PLOTAT,22,1
17090 PRINT"s'impose...":PPINT:PR
INT:PRINT"LES DEUX MALADES SONT PR
ET ?":K$=KEY$:GETK$
17100 RETURN
17110 '
17111 '
17112 '
17113 '
17990 REM----CHARGEMENT CODES LM-
---
17991 '
17992 '
17993
17994
18000 GOSUB8080:FORI=#400TO#440:R
EADA$:X=VAL("$"+A$):POKEI,X NEXT
18010 REPEAT:READA$:X=VAL("$"+A$)
POKE#44F +Y,X:Y=Y+1 UNTILA$="60"
18015 FORI=0TO7:READA$ X=VAL("$"+
A$) POKE#4680+8*64+I,X NEXT
18020 Y=0:REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKE#9400+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
60"
18030 Y=0:REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKE#948E+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
60"
18040 Y=0 REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKE#94F2+Y,X Y=Y+1 UNTILA$="
60"
18050 Y=0:REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKEK5+Y,X:Y=Y+1 UNTILA$="60"
18060 Y=0:REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKE#9400+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
A$"
18070 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKEK5+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="60"
18080 Y=0:REPEAT:READA$ X=VAL("$"
+A$) POKE#8D04+Y,X:Y=Y+1 UNTILA$="
60"
18190 Y=0 REPEAT:READX:POKE#8609+
Y,X:Y=Y+1:UNTILX=99
18195 PLOT12,12,"VOILA J'ARRIVE..
."
18200 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKE#8D68+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
99"
18210 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKEX1+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="99"
18220 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKEX3+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="60"
18225 PLOT2+AT,12,"C'EST TOUJOURS
MOI QUI BOSSE ICI !"
18230 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKEK4+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="60"
18240 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKE#86D8+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
99"
18250 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKEK7+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="99"
18260 Y=0:REPEAT:READA$:X=VAL("$"
+A$) POKE#89C8+Y,X:Y=Y+1:UNTILA$="
99"
18265 CL8
18300 GOSUB8100:IFAT=0THENRETURN
18310 DOKE#401,#0922:DOKE#40E,#03
36:DOKE#420,#F390:DOKE#43F,#D496
18320 RETURN
18321 '
18322 '
18323 '
18324 '
18325 '
18340 REM*************************
****
20000 DATA20,67,00,A5,34,00,86,C0
,3A,00,02,90,03,4C,A0,D2,09,50,04,
40,29,07
20010 DATA88,60,4A,4A,4A,RA,A9,FE
EADA0:VAL("$"+A0):POKE1,Y NEXT
20020 DATAF5,60,09,00,8D,00,03,A0
,00,AD,00,03,29,08,F0,02,A0,01,4C,
F0,03,00
20030 DATA20,32,30,1A,10,0A,00,07
,00,17,10,3F,33,29,31,3E,1E,11,09,
06,05,00
20040 DATA15,10,30,35,20,22,2E,36
,39,19,16,0E,01,03,0F,13,30,2F,24,
2A,30,3A
20050 DATA10,12,00,02,0C,14,1F,27
,2C,34,04,1C,3C,25,00,00
20060 DATA60
20065 DATA3F,1E,0C,0C,00,00,00,00
20070 DATA00,00,00,00,A9,9F,8D
,03,94,A9,08,8D,02,94,AC,01,94,C8,
10,69,20
20080 DATA90,03,EE 03,94,80,D0,F5
,8D,02,94,AD,00,94,AA,E0,06,90,0C,
E9,06,EE
20090 DATA02,94,D0,F4,EE,03,94,00
,EF,0D,04,94,60
20100 DATA89,00,8D,00,94 AD,00,94
,8D,0C,94,A2,03,0E,0C,94,2E,00,94,
CA,D0,F7
20110 DATAA0,81,94,0A,AA,8D,00,94
,10,6D,0C,94,8D,0A,94,0D,01,94,6D,
0D,94,8D
20120 DATA00,94,60
20130 DATA76,35,E0,00,D0,FA,60
20140 DATA20,05,94,20,9E,94,AD,0A
,94,85,0C,AD,88,94,85,0D AD
20150 DATA02,94,85,0E,AD,03,94,05
,0F,A9,00,8D,00,95,AD,01,95,8D,02,
95,AD,03
20160 DATA95,8D,04,95,AA,00,8D 0F
,85,10,AE,01,95,E0,94,34,CA,D0,FD,
A9,01,A2
20170 DATA00,AC,01,99,24,10,10,F0
,01,38,20,F2,94,CE,02,95,D0,ED,8E,
02,95,0A
```

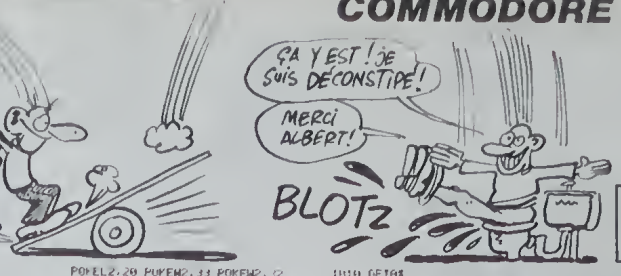
A SUIVRE...

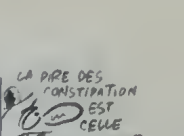
PEGAZ

COMMODORE 64

Sauts acrobatiques sur monstres acrobatiques, pour fnands d'acrobaties sur moto.

Pierre LAMBOLEZ





Mode d'emploi
Avant de taper ou charger le programme faites POKE 44,16 POKE 16' 256,0 NEW Si vous possédez un joystick, rangez-le (inutile) Ce jeu comporte trois tableaux et les règles sont dans le programme

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

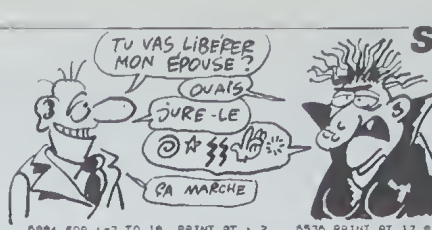
```
1 REM
2 REM PRESENTATION DU JEU
3 REM
4 V0=54296 TA=2
5 L1=54272 H1=L1+1 W1=L1+4 A1=W1+1
 S1=A1+1
6 L2=54279 H2=L2+1 W2=L2+4 A2=W2+1
 S2=A2+2
7 L3=54286 H3=L3+1 W3=L3+4 A3=W3+1
 S3=A3+2
10 PRINT"□" POKE53280,6 POKE53281,
0
11 PRINT"■■■"
12 PRINT"                    ■/————
——"
13 PRINT"                    ■◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘
◘◘◘◘"
14 PRINT"                    ■◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘
◘◘◘◘"
15 PRINT"                    ■◘◘◘ ■ PIERRE
 ◘◘◘"
16 PRINT"                    ■◘◘◘ LAMBOLE
Z ◘◘◘"
17 PRINT"                    ■◘◘◘ PRESENT
E ◘◘◘"
18 PRINT"                    ■◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘
◘◘◘◘"
19 PRINT"                    ■◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘◘
◘◘◘◘"
20 PRINT"                    ■————————
——"  PRINT""
21 FORT=0TO1000 NEXT
22 AA$="□                    ▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔▔
▔▔▔▔"
23 AB$="□                    ▙▗▙▗▙▗▙▗▙▗▙▗
▙▗▙▗"
24 AC$="□                    ▌▐▌▐▌▐▌▐▌▐▌▐
▌▐▌▐"
25 AD$="□                    ▛▜▛▜▛▜▛▜▛▜▛▜
▛▜▛▜"
26 FORT=54272TO542?4: POKET 0 NEXT
27 POKE 0,15
28 POKEA1,190 POKES1 81
29 FORT=0TO6
30 FORT1=20TO50 POKEW1,13 POKEH1,T
1 POKEL1 30 NEXT POKEW1 32
31 IFT=1THENPRINT"■"AB$
32 IFT=2THENPRINT"■"AD$
33 IFT= THENPRINT"TTTT■"AA$
34 IFT=4THENPRINT"■"AC$
35 NEXT FORT=0TO200 NEXT
36 PRINT"■■■■■■■■■■BIENVENUE A CBM
 64 CITY■
37 POKEA1 15 POKES1,15
38 FORT=0TO30 FORT1=0TO1
39 IFT1=0THENPOKE53280,12 GOTO41
40 POKE53280,13
41 POKEW1,129 POKEH1,20 POKEL1,75
POKEW1,128
42 NEXT NEXT
43 POKES1,200,6
60 FORT=0TO20 PRINT"■" FORT1=0TO70
 NEXT NEXT GETA$ IFA$="+"THENGOTO7
61 PRINTCHR$(14) POKE53280,0 POKES
3201,9
62 PRINT ■                    T!■■ '
63 PRINT"□                    ■■■■■■■'
64 PRINT"■■■
65 PRINT"      L Y H LONGTEMPS QUE L
E CATACLISME" FORT=0TO900 NEXT
66 PRINT" ECLATA SUR TERRE.LES
 DE !■■ ■' FORT=0TO900 NEXT
67 PRINT" FURENT BIEN DECUS DE L'
ATTITUDE DES" FORT=0TO900 NEXT
68 PRINT" HUMAINS.■USSI DECIDENT-I
L DE PUNIR L'" FORT=0TO900 NEXT
69 PRINT" HOMME EN LE PERAISANT VI
VRE DANS UNE" FORT=0TO900 NEXT
70 PRINT" T'— PEUPLEE DE DANGERS
 ET DE MORT." FORT=0TO900 NEXT
71 PRINT" ■■■■AIS LE DIEUX L■'IL
'■ DECIDE D'" FORT=0TO900 NEXT
72 PRINT" AIDER CES HOMMES BLAMMES
 . T POUR CE" FORT=0TO900 NEXT
73 PRINT" -LA IL TE CONFIE T'I■■
LA MOTO D'OR" FORT=0TO900 NEXT
74 PRINT"■" FORT=0TO900 NEXT
75 PRINT"■" FORT=0TO900 NEXT
76 PRINT"■ PRESSE ← POUR CONTINUER
 "
77 GETA$ IFA$<>"+"THENGOTO77
78 PRINT"□" POKE53200,14 POKE53201
,0
79 PRINTAA$ PRINTAB$ PRINTAC$ PRIN
TAD$
80 PRINT"■' PRINTCHR$(142)
81 PRINT"■  ■■■ DEBUT DU JEU ■■■"
82 PRINT"□                    ————————■ PRI
NT"■"
83 LL$="TU DOIS TUER LES DIVERS MO
NSTRES EN" GOSUB150
84 LL$="LEUR EFRAPPANT SUR LE DOS.S
I CE SONT" GOSUB150
85 LL$="EU/ QUI TE TOUCHENT SUR LE
 DOS . TU" GOSUB150
86 LL$="TOMBE DE LA MOTO ... (BONN
E CHANCE)" GOSUB150
99 PRINT"□■■  ← POUR CONTINUER
                    "
100 GETA$ IFA$<>"+"THENGOTO100
101 PRINT"□" POKE53200,7
102 PRINT"■/————————■/——
——"
103 PRINT"■!■TOUCHES■!                ■!■
ACTION!"
104 PRINT"■'————————■'——
——"
105 PRINT"■■
106 PRINT" ■ CPSR DROIT      DROITE
' PPINT
107 PRINT" ■ CPSR GAUCHE     GAUCHE
' PPINT
108 PRINT" ■ Z               SAUTEP
" PRINT
109 PRINT"■■
110 PRINT"■■   ■■■■■■■■■■
```

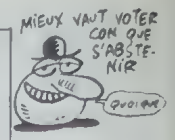
THE KNIGHT

SPECTRUM

Une affreuse sorcière jure de libérer votre future épouse, si vous lui ramenez 40 sabres magiques disséminés dans un château maudit Si vous estimez que cele vaut la peine

Eric THIBERGE





suite du N°91

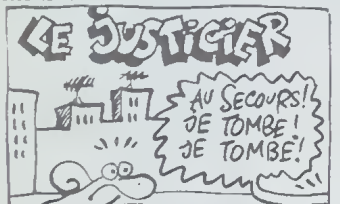
```
5824 PRINT AT 9,29, INK 1, 1 ;
   AT 18 23 ; " " ;AT 11 23 ;
5828 FOR i=2 TO 20 STEP 3. PRINT
   AT i,1 ; INK 1, 1 ; NEXT i
5829 PRINT AT 1,1 ; INK 1, 1 ;AT
   18,0
5830 PRINT AT 13,0 ;INK 1
5832 PRINT AT 14 0 ;INK 1, 1
5834 PRINT AT 15 0 ;INK 1, 1
5836 PRINT AT 16 0 ;INK 1, 1 ;
5838 PRINT AT 17,0 ;INK 1, 1 ;
5840 PRINT AT 18,0 ;INK 1, 1 ;
5842 PRINT AT 19,0 ;INK 1, 1 ;
5844 PRINT AT 20,0 ;INK 1, 1 ;
5846 PRINT AT 21,0 ;INK 1 ;
5848 PRINT AT 22,0 ;INK 1, 1 ;
5850 PRINT AT 23,0 ;INK 1, 1 ;
   AT 17 1 ;INK 7, 1 ;AT 5,23
   ;"OLER LA" ;"S 25" ;" OVER 8
   ;" " ;AT 10 11
5852 PRINT AT 10 11 INK 7 ;
   AT 10 11 ;" " ;AT 20 ;PRINT AT 1
5853 NEXT i
5854 PRINT AT 1,24 INK 7,
5854 FOR i=17 TO 19 ;PRINT AT 1,
   INK 3, 1 ;AT 18, ;AT 1,-2,
   21 ;AT 1,-21 ; NEXT 1
5856 FOR i=9 TO 11 ;PRINT AT 1 2
   INK 3 ;AT 2 ; NEXT 1
5858 FOR i=14 TO 16 ;PRINT AT 1
   14 ;INK 3 ; NEXT 1
5860 FOR i=15 TO 18 ;PRINT AT 1
   24 ;INK 3 ; NEXT 1
5864 FOR i=19 TO 20 ;PRINT AT 1
   19 ;INK 3 ; NEXT 1
5866 FOR i=12 TO 16 ;PRINT AT 1,
   28 ;INK 3, ; NEXT 1
5868 FOR i=17 TO 21 ;PRINT AT 1,
   22 ;INK 3, ; NEXT 1
5870 PRINT AT 21 1 ;INK 3, , ;AT
   21,10 ;AT 21 1
5872 PRINT AT 13 18, PAPER 2
   ;AT 14,10 ;AT 8,0
5880 LET g4v=50600 GO SUB 9999
5881 LET s1=141 LET s2=162
5882 LET i1=31
```

```
5910 PRINT AT 8 1, PAPER 2, INK
   7;Force AT 0 12 ;Vies ;PAPE
   R 6
5900 RETURN
6001 REM lablaav no 3
6002 CLS LET g4v=60200 GO SUB
   9999
6004 PRINT AT 0,3, INK 1,
6006 PRINT AT 1,3 ;INK 1,
6008 PRINT AT 2,3 ;INK 1,
6010 PRINT AT 3,3 ;INK 1,
6012 PRINT AT 4 3, INK 1,
6014 PRINT AT 5,3 ;INK 1,
6016 PRINT AT 6 3 ;INK 1,
6018 PRINT AT 7 ;INK 1,
6020 PRINT AT 8 ;INK 1,
6022 PRINT AT 9 ;INK 1,
6024 PRINT AT 10 INK 1,
6026 PRINT AT 11,2 ;INK 1,
6028 PRINT AT 12,2 ;INK 1,
6030 PRINT AT 13,3 ;INK 1,
6032 PRINT AT 14,3 ;INK 1,
6034 PRINT AT 15,3 ;INK 1,
6036 PRINT AT 16,3 ;INK 1,
6038 PRINT AT 17,3 ;INK 1,
6040 PRINT AT 18,3 ;INK 1,
6042 PRINT AT 19,3 ;INK 1,
6044 PRINT AT 20,3 ;INK 1,
6046 PRINT AT 21,3 ;INK 1,
6048 PRINT AT 22,3 ;INK 1,
6050 PRINT AT 23,3 ;INK 1,
6052 PRINT AT 3,14, ;AT 8,0, ;AT
   11,10
6054 PRINT AT 14,14, INK 7, ;AT
   6, AT 15,14, ;
6056 FOR i=2 TO 16 ;PRINT AT 1,4
   INK 3 ; NEXT 1
6060 FOR i=8 TO 4 ;PRINT AT 1,12
   INK 3 ;AT 1,23, ; NEXT 1
6062 FOR i=5 TO 9 ;PRINT AT 1,10
   INK 3 ;AT 1,25 ; NEXT 1
6064 FOR i=2 ;PRINT AT 1,19
   INK 3 ; NEXT 1
6066 FOR i=3 ;PRINT AT 1,27
   INK 3 ; NEXT 1
6068 FOR i=7 TO 8 ;PRINT AT 1,17
   INK 3 ;AT 1,28 ; NEXT 1
6070 FOR i=7 TO 9 ;PRINT AT 1,8,
   INK 3 ; NEXT 1
6072 FOR i=7 TO 12 ;PRINT AT 1,1
   3 INK 3, ; NEXT 1
6074 FOR i=10 TO 16 ;PRINT AT 1,
   11 INK 3 ; NEXT 1
```

```
6084 FOR i=7 TO 18 ;PRINT AT 1,2
   9, INK 3, ;AT 1,28, ; NEXT 1
6086 PRINT AT 11,22 INK 3,
6088 FOR i=7 TO 15 ;PRINT AT 1,2
   4 INK 3, ; NEXT 1
6090 FOR i=12 TO 13 ;PRINT AT 1,
   20, INK 3, , ;AT i+1,30, , ; NEX
   T i
6092 LET g4v=60400 GO SUB 9999
6094 PRINT AT 17,0, INK 7, ;AT
   1 19 0, ;AT 18,2, PAPER 1, ;
6096 PRINT AT 18,4, INK 7, PAPER
   1
6098 PRINT AT 19,4, INK 7, PAPER
   1
6100 PRINT AT 20,0, INK 7, PAPER
   1
6102 PRINT AT 21,0, INK 7, PAPER
   1
6104 PRINT AT 20,0, INK 7, PAPER
   1
6106 PRINT AT 21,0, INK 7, PAPER
   1
6108 PRINT AT 21,1, PAPER 2, INK
   7; Force ,AT 21,12, Vies ;PA
   PER 6
6520 RETURN
6531 REM lablaav no 4
6532 CLS LET g4v=60300 GO SUB
   9999
6534 PRINT AT 0,0, INK 1,
6536 PRINT AT 1 0, INK 1,
6538 PRINT AT 2,0, INK 1,
6540 PRINT AT 3,0, INK 1,
6542 PRINT AT 4,0, INK 1,
6544 PRINT AT 5,0, INK 1,
6546 PRINT AT 6,0, INK 1,
6548 PRINT AT 7,0, INK 1,
6550 PRINT AT 8,0, INK 1,
6552 PRINT AT 9,0, INK 1,
6554 PRINT AT 10,0, INK 1,
6556 PRINT AT 11,0, INK 1,
6558 PRINT AT 12,0, INK 1,
6560 PRINT AT 13,0, INK 1,
6562 PRINT AT 14,0, INK 1,
6564 PRINT AT 15,0, INK 1,
6566 PRINT AT 16,0, INK 1,
6568 PRINT AT 17,0, INK 1,
6570 PRINT AT 18,0, INK 1,
6572 PRINT AT 19,0, INK 1,
6574 PRINT AT 20,0, INK 1,
6576 PRINT AT 21,0, INK 1,
6578 PRINT AT 22,0, INK 1,
6580 PRINT AT 23,0, INK 1,
6582 PRINT AT 3,0, INK 1,
6584 PRINT AT 4,0, INK 1,
6586 PRINT AT 5,0, INK 1,
6588 PRINT AT 6,0, INK 1,
6590 PRINT AT 7,0, INK 1,
6592 PRINT AT 8,0, INK 1,
6594 PRINT AT 9,0, INK 1,
6596 PRINT AT 10,0, INK 1,
6598 PRINT AT 11,0, INK 1,
6600 PRINT AT 12,0, INK 1,
6602 PRINT AT 13,0, INK 1,
6604 PRINT AT 14,0, INK 1,
6606 PRINT AT 15,0, INK 1,
6608 PRINT AT 16,0, INK 1,
6610 PRINT AT 17,0, INK 1,
6612 PRINT AT 18,0, INK 1,
6614 PRINT AT 19,0, INK 1,
6616 PRINT AT 20,0, INK 1,
6618 PRINT AT 21,0, INK 1,
6620 PRINT AT 22,0, INK 1,
6622 PRINT AT 23,0, INK 1,
6624 PRINT AT 10,0, INK 1,
6626 PRINT AT 12,0, INK 1,
6628 PRINT AT 13,0, INK 1,
6630 PRINT AT 14,0, INK 1,
6632 PRINT AT 15,0, INK 1,
6634 PRINT AT 16,0, INK 1,
```

```
6636 PRINT AT 17,0, INK 1,
6638 PRINT AT 18,0, INK 1,
6640 LET g4v=60400 GO SUB 9999
6642 PRINT AT 18,0, INK 7, PAPER
   1, ;AT 18,2, PAPER 1, ;AT 19,2,
   ;AT 18,0, INK 7, PAPER
6644 PRINT AT 19,0, INK 7,
6646 PRINT AT 20,0, INK 7,
6648 PRINT AT 21,0, INK 7,
6650 PRINT AT 1,3, PAPER 2,
   ;AT 1,4, PAPER 8
6660 LET g4v=60200 GO SUB 9999
6662 PRINT AT 4,12, INK 7, ;AT
   ;AT 7,6, ;AT 10,7, ;AT
   11,7, ;AT 10,15, ;AT
   11,15, ;AT 14,1, ;AT 1
   5,4, ;
6664 FOR i=0 TO 4 ;PRINT AT 1,1.
   INK 3, ; NEXT 1
6666 FOR i=0 TO 2 ;PRINT AT 1,13
   INK 3 ;AT 1,19, ; NEXT 1
6668 FOR i=3 TO 5 ;PRINT AT 1,10
   INK 3 ;AT 1,17, ; NEXT 1
6670 FOR i=0 TO 3 ;PRINT AT 1,2
   INK 3 ; NEXT 1
6672 FOR i=0 TO 6 ;PRINT AT 1,2.
   INK 3 ; NEXT 1
6674 FOR i=0 TO 8 ;PRINT AT 1,10
   INK 3 ; NEXT 1
6676 FOR i=0 TO 10 ;PRINT AT 1,4
   INK 3 ; NEXT 1
6678 FOR i=0 TO 12 ;PRINT AT 1,1
   INK 3 ; NEXT 1
6680 FOR i=0 TO 16 ;PRINT AT 1,2
   INK 3 ; NEXT 1
6682 FOR i=0 TO 16 ;PRINT AT 1,1
   9, INK 3, ;AT 1,17, , ;AT 1-2,
   15 ; NEXT 1
6686 PRINT AT 15,6, INK 3, ;
6688 LET g4v=60600 GO SUB 9999
6690 LET s1=141 LET s2=1ant2
6692 LET i1=3798
6694 PRINT AT 21,1, PAPER 2, INK
   7; Force ,AT 21,12, Vies ;PA
   PER 3
7000 RETURN
7001 IF s1=141 THEN GO TO 7010
7002 PRINT AT s(i),s(i), INK 2,C
   HR$ (160+c)
7003 GO TO 7050
7010 IF s1=2 THEN GO TO 7020
7012 PRINT AT c(i),c(i), INK 2,C
   HR$ (160+c)
7013 GO TO 7030
7020 IF s1=3 THEN GO TO 7030
7022 PRINT AT e(i),f(i), INK 2,C
   HR$ (160+c)
7023 GO TO 7050
7030 IF s1=4 THEN GO TO 7040
7032 PRINT AT g(i),h(i), INK 2,C
   HR$ (160+c)
7040 LET i=i+1 IF i<25 THEN LET
   i=16
7050 BEEP .005,10, BEEP .005,20,
7060 LET i=i+1 IF i<25 THEN LET
   i=16
7065 LET c=c+1 IF c/4 THEN LET
   c=0
7080 LET i0=i0 RETURN
7101 FOR i=16 TO 25
7102 LET x=INT (RND*21) LET y=I
   NT (RND*31)
7103 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO
   7102
7104 IF SCREEN$ (x,y)=" " THEN
   GO TO 7103
7105 PRINT AT x,y, INK 0, " " LE
   T s(i)=x LET h(i)=y NEXT i
7110 RETURN
7201 FOR i=16 TO 25
7202 LET x=INT (RND*21) LET y=I
   NT (RND*31)
7203 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO
   7202
7204 IF SCREEN$ (x,y)=" " THEN
   GO TO 7203
7205 PRINT AT x,y, INK 0, " " LE
   T c(i)=x LET d(i)=y NEXT i
7210 RETURN
7301 FOR i=16 TO 25
7302 LET x=INT (RND*21) LET y=I
   NT (RND*31)
7303 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO
   7302
7304 IF SCREEN$ (x,y)=" " THEN
   GO TO 7303
7305 PRINT AT x,y, INK 0, " " LE
   T e(i)=x LET f(i)=y NEXT i
7310 RETURN
7401 FOR i=16 TO 25
7402 LET x=INT (RND*21) LET y=I
   NT (RND*31)
7403 IF ATTR (x,y)=1 THEN GO TO
   7402
7404 IF SCREEN$ (x,y)=" " THEN
   GO TO 7402
7405 PRINT AT x,y, INK 0, " " LE
   T g(i)=x LET h(i)=y NEXT i
7410 RETURN
8000 LET c1=7 LET c2=5
8001 LET a=1
8002 LET p=1
8004 LET i=16 LET f2=31 LET f
   4=11 LET f4=25 LET f4n1=10
   LET f4n2=4 LET f4n11=16 LET f4
   n12=27
8005 LET i0=200
8006 LET v1=2
8007 LET s0=0
8500 RETURN
```

Suite page 28



ZX 81

Suite de la page 3

```
DEVRAIT TROU-VER LA COMBINAISON D
U COFFRE MAXIMUM 7 ESSAIS.
112 PRINT  CE CODE EST COMPRIS
ENTRE 1 ET  992.
113 GOSUB 9998
114 LET  BN=INT (RND*100)+1
115 FOR F=0 TO 6
116 INPUT X$
117 IF X$=BN THEN PRINT AT 18,0
 "TROP GRAND.
118 IF X$<BN THEN PRINT AT 18,0
 "TROP PETIT.
119 IF X$=BN THEN GOTO 122
120 NEXT F
121 GOTO 9818
122 PRINT  VOUS AVEZ TROUVE LE
CODE.UNE FREESORT.OU COFFRE ET VO
US DONNE 5  PTS D' ENERGIE.
123 LET E=E+5
124 LET S=1
125 GOSUB 400
127 GOSUB 9998
126 PRINT  MAINTENANT,PIECE 2'
128 GOSUB 200
130 LET  X=2
131 LET E=E-1
132 CLS
133 GOSUB 9968
134 PRINT  VOUS ETES DANS UN CO
UVIR. ISSUES VISIBLES NORD
.SUD.EST.'
135 PRINT  'QUE FAIRE ?
136 GOSUB 9998
137 INPUT A$
138 PRINT A$
139 IF A$=E$ THEN GOTO 395
140 IF A$=G$ THEN GOTO 226
141 IF A$=.F$ AND A$(1)=D$ AND A$
(X$ THEN GOTO 132
143 GOTO 186
180 LET X=3
181 LET E=E-1
182 CLS
183 GOSUB 9968
184 PRINT  VOUS ETES DANS UN CO
UVIR.TIENS,IL Y A UNE CLE PRA-T
EAPE...
185 LET K=1
186 PRINT "PORTES VISIBLES NORD
.SUD.
187 GOSUB 9998
188 INPUT A$
189 PRINT A$
178 IF A$(1)=U$ THEN LET Y=1
171 IF A$(1)=U$ THEN PRINT "OK.
LA DIRECTION,SUP ?'
172 IF A$(1)=U$ THEN GOTO 187
174 IF A$=E$ THEN GOTO 340
178 IF A$(1)=D$ AND A$(X$=E$ AND
A$(X$ THEN GOTO 163
179 GOTO 428
180 LET X=4
181 LET E=E-1
182 CLS
184 GOSUB 9968
185 PRINT  VOUS ETES DANS LA SA
LLE A MANGER.DANS UNE PANIERE,SE
TROUVENT  PLUSIEURS FRUITS.BAN
ANES.PECHES,ETC....'
188 PRINT  'ISSUES VISIBLES NORD
.EST.'
187 GOSUB 9998
186 INPUT A$
```

```
189 PRINT A$
189 IF A$=L$ THEN GOTO 9828
201 IF A$=G$ THEN PRINT  CETTE
PECHE.VOUS RAPPORTE 5 PTS D'ENE
RGIE.
202 IF A$=D$ THEN LET E=E+5
204 IF A$=D$ THEN PRINT  'QUE FA
IRE,MAINTENANT ?'
225 IF A$=D$ THEN GOTO 197
209 IF A$=D$ THEN GOTO 458
210 IF A$(1)=D$ AND A$(X$ AND A$
(X$ AND A$(X$=D$ THEN GOTO 192
220 LET X=0
221 LET E=E-1
222 CLS
223 GOSUB 9968
224 PRINT  VOUS VOILA DANS UN C
OULOIR.UN  PLAN DES LIEUX SE TR
OUVE EN VOS  PIEDS.ISSUES VISIBLE
S NORD.QUEST.SUD
225 PRINT  'QUE FAIRE ?
227 GOSUB 9998
228 INPUT A$
229 PRINT A$
230 IF A$(1)=U$ THEN GOTO 9818
231 IF A$=F$ THEN GOTO 138
233 IF A$=K$ THEN GOTO 198
235 IF A$(1)=D$ AND A$(X$ AND
A$(X$ AND A$(X$=D$ THEN GOTO 222
239 GOTO 318
240 LET X=0
241 LET E=E-1
242 CLS
243 GOSUB 9998
244 PRINT  CETTE PIECE S EST UN
E PIECE.TOTTE.QUE RUSSIEURS TRAV
AILS  SONT POSES SUR UNE TABLE.ROMANS
.LIVRES DE  FORMULES...IL  A U
N PORT DES  LIEUX AND-ferey
245 PRINT  'ISSUES VISIBLES OUES
T SUD.
246 PRINT  U  ATTENDS...
247 GOSUB 9998
248 INPUT A$
249 PRINT A$
252 IF A$(1)=U$ THEN GOTO 9828.
254 IF A$(3)=D$(3) THEN PRINT
LA FORMULE POUR ANNULER L  EFFET
DESTRUCTEUR DU PRODUIT  ESTE
MELANGEZ.DU PRODUIT AVEC DE LA
BAVE DE CRAPAUD.
264 IF A$(3)=D$(3) THEN PRINT
QUE FAIRE A PRESENT ?'
265 IF A$(3)=D$(3) THEN GOTO 25
8
267 IF A$=K$ THEN GOTO 398
268 IF A$=F$ THEN GOTO 318
269 IF A$(1)=U$ AND A$(X$=D$
AND A$(X$=D$ AND A$(X$ AND A$(X$=D$
THEN GOTO 252
271 GOTO 268
273 LET X=7
261 LET E=E-1
282 CLS
283 GOSUB 9968
278 PRINT  'DANS CETTE PIECE.SE
TROUVENT  PLUSIEURS PIOLESISAN
G.BAVE DE  CRAPAUD....ISSUES V
ISIBLES NORD.EST.'
288 PRINT  'ECOUTE...'
287 GOSUB 9998
288 INPUT A$
289 PRINT A$
293 IF A$=E$ THEN GOTO 408
294 IF A$=D$ THEN GOTO 258
296 IF A$(1)=X$ AND A$(X$=E$ AND
A$(X$=D$ THEN GOTO 252
295 LET E=1
297 PRINT  'OK.LA DIRECTION SUP
?'
296 GOTO 297
310 LET X=8
311 LET E=E-1
312 CLS
313 GOSUB 9968
318 PRINT  VOUS VOILA A LA CUIS
INE.IL Y A  UNE BOUTEILLE D  EAU
.UN LAVABO,  ET 4 PORTES.
316 PRINT VOULEZ-VOUS BOIRE.VO
US LAVER LES MAINS.OU BIEN PRENDR
E UNE DES 4 DIRECTIONS ?"
315 GOSUB 9998
328 INPUT A$
321 PRINT A$
322 IF A$(1)=T$ THEN PRINT  TRE
S BONNE IDEE.PUISQUE VOUS.  AVE
Z 5 PTS D  ENERGIE EN PLUS.
323 IF A$(1)=T$ THEN LET E=E+5
324 IF A$(1)=T$ THEN PRINT  QUE
DOIS-JE FAIRE,A PRESENT ?'.
325 IF A$(1)=T$ THEN GOTO 318
326 IF A$(1)=R$ THEN PRINT  IL
N' Y A PAS DE SERVIETTE.TANT  PI
S.
329 IF A$(1)=R$ THEN LET U=1
330 IF A$(1)=R$ THEN PRINT  QUE
VOIS-JE FAIRE A PRESENT ?
331 IF A$(1)=R$(1) THEN GOTO 31
8
332 IF A$=E$ THEN GOTO 540
333 IF A$=F$ THEN GOTO 268
334 IF A$=G$ THEN GOTO 348
337 IF A$(1)=T$ AND A$(1)<)A$
AND A$(X$=E$ AND A$(X$=F$ AND A$(X$=G$
AND A$(X$=K$ THEN GOTO 312
339 GOTO 318
349 CLEAR
341 LET X=9
342 CLS
343 FAST
344 FOR I=0 TO 394
345 PRINT [redacted]
346 NEXT I
347 PRINT AT 8,10, ' PIECE NO ".
X,'
348 PRINT AT 18,8, 'LES PORTES S
E REFERMENT DERRIERE.VOUS.ET COMM
E VOUS NE SORTIREZ  JAMAIS D' IC
I,C  EST FINI POUR  VOUS.
349 SLOW
368 FOR F=1 TO 7
351 LET B=INT (RND*26)+1
352 LET R=INT (RND*16)+1
353 FOR Q=1 TO 3
354 PRINT AT 8,8, [redacted] ,AT
A,0,
356 NEXT Q
357 NEXT F
358 PRINT AT 8,8, 'VOULEZ-VOUS R
EFAIRE UNE PARTIE ?"
359 INPUT A$
360 IF A$=  'OUI' THEN RUN
362 IF A$(1)  'OUI' AND A$(> 'NON'
THEN GOTO 369
363 PRINT  'JE VOUS LAISSE...EN
COMPAGNIE  DES RATS.
364 GOTO 364
365 LET X=13
366 LET E=E-1
367 CLS
368 GOSUB 9968
378 PRINT  'CETTE PIECE EST LE S
UREAU DU  SR-UAMM FOU.IL DOIT ETE
R MUSICIEN, CAR  IL Y A UN PIANO.
UNE MANDE UNE.PEU.ETRANGE.'
371 PRINT  'ISSUES OUEST.NORD.'
372 PRINT  'J  ATTENDS...
373 GOSUB 9998
374 INPUT A$
376 PRINT A$
375 IF A$=T$ THEN GOTO 540
380 IF A$=E$ THEN GOTO 608
385 IF A$(1)=X$ AND A$(X$=F$ AND
A$(X$ THEN GOTO 367
386 PRINT  'OK.QUELLE DIRECTION,
SUP ?'
387 LET E=1
388 GOTO 372
398 LET X=11
391 LET E=E-1
392 CLS
393 GOSUB 9968
395 PRINT  'CETTE PIECE EST UN C
OULOIR.RIEN A SIGNALER.
396 PRINT  "ISSUES VISIBLES NORD
.SUD.
397 PRINT  "OU DOIS-JE ALLER ?"
398 GOSUB 9998
399 INPUT A$
400 PRINT A$
410 IF A$=E$ THEN GOTO 299
413 IF A$(1)=X$ AND A$(>K$ THEN G
OTO 392
414 GOTO 138
420 LET X=12
421 LET E=E-1
422 CLS
423 GOSUB 9968
424 LET S=0
425 PRINT  VOUS VOICI DANS LA P
IECE 12.UNE FOSSE REMPLIE DE MYG
ALES VOUS  BARRE LA ROUTE.
426 PRINT  ISSUES VISIBLES NORD
.SUD.
428 PRINT  'QUE FAIRE ?
429 GOSUB 9998
430 INPUT A$
431 PRINT A$
433 IF A$(1 TO 2)=Y$ THEN GOTO
9855
434 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN PRINT
 'BONNE IDEE.VOUS POUVEZ PASSER.
439 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN LET S
=1
438 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN PRINT
 'QUELLE DIRECTION ?
439 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN GOTO
429
440 IF A$=E$ AND K=6 AND S=6 TH
EN GOTO 9868
441 IF A$=E$ AND K=6 AND S=1 TH
EN GOTO 168
442 IF A$=K$ AND K=0 AND S=6 TH
EN GOTO 9868
443 IF A$=K$ AND K=0 AND S=1 TH
EN GOTO 9868
444 IF A$=K$ AND K=1 AND S=0 TH
EN GOTO 9868
445 IF A$=K$ AND K=1 AND S=1 TH
EN GOTO 456
446 IF A$=E$ AND K=1 AND S=6 TH
EN GOTO 168
447 IF A$=E$ AND K=1 AND S=1 TH
EN GOTO 9868
448 IF A$(1 TO 2)<)Y$ AND A$(1
TO 2)<)Z$ AND A$(>E$ AND A$(>K$
THEN GOTO 429
450 LET K=13
451 LET E=E-1
452 CLS
453 GOSUB 9868
454 PRINT  VOUS ETES DANS LA PI
ECE 13.PRAMIL  AMEUBLEMENT.IL Y
A UN  UNE CHASSE...
455 PRINT  'VOUS ETES FATIGUE.
ISSUES VISIBLES NORD
.OUEST.
456 PRINT  'VOTRE DECISION.SUP ?
457 GOSUB 9998
458 LET K=8
459 INPUT A$
461 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN PRINT
 'BONNE IDEE.CAR CE REPOS VOUS A
R.AJOUTE 3 PTS D' ENERGIE.
462 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN LET E
=E+3
464 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN PRINT
 'QUE DOIS-JE FAIRE,MAINTENANT ?
465 IF A$(1 TO 2)=Z$ THEN GOTO
457
468 IF A$(1 TO 2)=U$ THEN GOTO
9868
467 IF A$=E$ THEN GOTO 428
478 IF A$(1 TO 2)<)Z$ AND A$(1
TO 2)<)U$ AND A$(>E$ AND A$ )F$
THEN GOTO 452
471 GOTO 198
472 LET X=14
481 LET E=E-1
482 CLS
483 GOSUB 9868
484 PRINT  'POUR ENTRER,UN GRAIN
ATEUR VOUS  POSE 2 QUESTIONS
485 PRINT  1'QUEL EST LE PRENOM
DE EINSTEIN
488 GOSUB 9998
487 INPUT A$
488 IF A$(> 'ALBERT  THEN GOTO 7
88
489 PRINT AT 8,8, BRAVO.
498 GOSUB 9998
491 PRINT  2'COMMENT APPELLE T'
ON UN MOT  SE LISANT DANS LES
SENS  ICE  MOT COMMENCE PAR [redacted]
492 GOSUB 9998
493 INPUT A$
494 LET G=0
495 IF A$(>CHR$ ((PEEK 116)+11)
+CHR$ ((PEEK 107)-2)+CHR$ ((PEEK
127)-12)+CHR$ ((PEEK 126)-17)+C
HR$ ((PEEK 190)+49)+CHR$ ((PEEK
119)-16)+CHR$ ((PEEK 128)-197)+
CHR$ ((PEEK 115)-177)+CHR$ ((PEE
K 122)-161)+CHR$ ((PEEK 126)-191
) THEN GOTO 788
496 PRINT AT 13,8,'VOUS POUVEZ
ENTRER.
497 PRINT AT 18,8, CETTE PIECE
EST UNE CHAMBRE.RIEN A SIGNALER
A PART UNE ARMOIRE  LOUIS XIV."
498 LET G=0 C
499 PRINT  'ISSUE VISIBLE SUD
500 PRINT  'QUE FAIRE ?
501 GOSUB 9998
502 INPUT A$
503 IF A$(1)=E$ THEN GOTO 639
503 IF A$(1)<)D$ AND A$(>K$ THE
N GOTO 582
507 GOTO 288
510 LET X=15
511 LET E=E-1
512 CLS
513 GOSUB 9968
515 PRINT  VOUS ETES DANS LA CH
AMBRE DU  SR-UAMM.UNE CARTE MAGNE
TIQUE EST  POSEE SUR SA TABLE.
516 PRINT 'ISSUES VISIBLES NORD
.SUD
517 PRINT  'VOTRE DECISION ?'
518 GOSUB 9998
520 INPUT A$
521 PRINT A$
522 IF A$(1)=X$ THEN GOTO 9845
523 IF A$=E$ THEN GOTO 310
530 IF A$(1)=X$ AND A$(>E$ AND
A$(>X$ THEN GOTO 512
531 GOTO 529
540 LET X=16
541 LET E=E-1
542 CLS
543 GOSUB 9968
548 PRINT  LA LAMPE ECLAIRANT L
A PIECE NE  MARCHE PAS.IL FAUDRA
IT LA REPA- RER.
546 PRINT  PORTES VISIBLES SUD.
EST.
547 PRINT  'VOTRE DECISION ?'
548 GOSUB 9998
549 INPUT A$
550 PRINT A$
553 IF A$=G$ THEN GOTO 386
554 IF A$(1)=U$ AND U=1 THEN GO
TO 9838
```

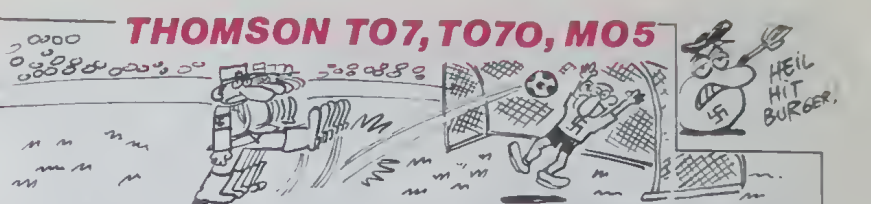
Suite page 7

MISSION U-72

THOMSON TO7, TO70, MO5

Héros de la "kriegsmanne", cette importante mission vous veudra peut-être la croix de fer. Pour les nostalgiques du grand reich !..

Olivier ANDRE



suite du N°91

```
:0@0 IF E3=2 THEN "E3":E3-1:PSET 20,YE3
+1:" ",,0:PSET:20,YE3:GR$(9),1,0:IFYE3=4
THENPSET(26,4)" ",,0:E3=0
1980@ IF E4=2 THEN :E4=YE4+1:PSET(32,\E4
+1:" ",,0:PSET(32,YE4):GR$(9),1,0:IFYE4=1
2THENPSET(32,12)" ",,0:E4=0
10100 GOTO200
10800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"O3L3DO":IFSCRE
EN(Y+1,/)>32 THEN W=X+1:GOTO10820 ELSEP
SET X+1,/)GR$(12):W=X+2
10810 IFSCREEN(W,/) 32THEN10920 ELSEPSE
T W-1,Y " ":PSET(W,Y)GR$(12):W=W+1:GOTO1
0810
10820 PSET(W-1,/ " ":PSET(X,Y)GR$(1)
10830 IFW=14 AND :=E1 THEN E1=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,/)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10840 IFW=18 AND :=/E2 THEN E2=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10850 IFW=28 AND :=E3 THEN E3=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10860 IFW=32 AND :=E4 THEN E4=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10870 IFW=16 AND :=1:THENPSET(W,/GR$(13)
,:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y-(W,19)" "IP=P+
5@W:GOTO10820
10880 IFW=16AND :=10THENPSET(W,/GR$(13)
,:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y-(W,5)" "IP=P+
5@W:GOTO10820
10890 IFW=22AND :=" THENPSET(W,/)GP$(13
,:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y-(W,12)" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10900 IFW=26AND Y=9 THENPSET(W,/)GP$(13)
,:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,14/" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10910 PSET(W-1, "PSET(X,Y)GR$(1 ,3:G
OTO10820
10990 ' TABLEAU :0
10000 GOSUB34580
10002 X=1:Y=10:0=39:LOCATE/-1,/:COLOP3,0
:PRINTGP$/0:GR$/1 :PLAY"L90P"
10003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:/E1=17:YE2=16:
E3=10:E4=10
10010 IF STR(0:AND T.0 THEN10890
10020 IF E1=1 AND:12-(=YE1-Y OR13-X=/E1-
THEN E1=2
10030 IF E2=1 AND:16-=YE2-Y OR17-X=YE2-
THEN E2=2
10040 IF E3=1 AND(24-/=YE3-/ OR25-X=/E3-
THEN E3=2
10050 IF E4=1 AND(32-X=YE4-/ OR33-X=YE4-
/ THEN E4=2
10060 IF E1=2 THEN /E1=YE1-1:PSET(12,YE1
+1:" ",,0:PSET(12,YE1):GR$(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(12,3 " ",,0:E1=0
10070 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(16,/E2
+1:" ",,0:PSET 16,/E2):GP$/9/,1,0:IFYE2=3
THENPSET(16,3 " ",,0:E2=0
10080 IF E3=2 THEN "E3"=YE3-1:PSET(24,YE3
+1:" ",,0:PSET 24,/E3):GP$/9/,1,0:IFYE3=3
THENPSET(24,3/" ",,0:E3=0
10090 IF E4=2 THEN /E4=YE4-1:PSET/32,/E4
+1:" ",,0:PSET(32,/E4):GP$(9),1,0:IF/E4=5
THENPSET(32,5)" ",,0:E4=0
10100 GOTO200
10800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"O3L3DO":IFSCRE
EN(Y+1,/) 32 THEN W=X+1:GOTO10820 ELSEP
SET X+1,/)GR$ 12 1W=X+2
10810 IFSCREEN W,/) 32THEN10920 ELSEPSE
T W-1,Y " ":PSET(W,Y)GP$/12:W=W+1:GOTO1
0810
10820 PSET(W-1,/ " ":PSET(/,/)GR$(1)
10830 IFW=12 AND :=YE1 THEN E1=0:PSET(W,
Y GP$/13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,/)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10840 IFW=16 AND Y=/E2 THEN E2=0:PSET(W,
/GP$/13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10850 IFW=24 AND Y=/E3 THEN E3=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10860 IFW=32 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W,
Y)GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10870 IFW=8 AND Y=8 THEMPSET(W,)GR$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,9)" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10880 IFW=8 AND Y=10THENPSET(W,Y)GR$(13/
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,0)" "IP=P+
5@W:GOTO10820
10890 IFW=28AND Y=13THEMPSET(W,Y)GP$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,9)" "IP=P+
5@W:GOTO10820
10900 IFW=16AND Y=9 THENPSET(W,)GP$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,12)" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10910 PSET(W-1, "PSET(X,Y)GR$(1 ,3:G
OTO10820
10990 ' TABLEAU :0
10000 GOSUB34580
10002 X=1:Y=10:0=39:LOCATE/-1,/:COLOP3,0
:PRINTGP$/0:GR$/1 :PLAY"L90P"
10003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:/E1=17:YE2=16:
E3=10:E4=10
10010 IF STR(0:AND T.0 THEN10890
10020 IF E1=1 AND(12-(=YE1-Y OR13-X=/E1-
THEN E1=2
10030 IF E2=1 AND(16-=YE2-Y OR17-X=YE2-
THEN E2=2
10040 IF E3=1 AND(24-/=YE3-/ OR25-X=/E3-
THEN E3=2
10050 IF E4=1 AND(32-X=YE4-/ OR33-X=YE4-
/ THEN E4=2
10060 IF E1=2 THEN /E1=YE1-1:PSET(12,YE1
+1:" ",,0:PSET(12,YE1):GR$(9),1,0:IFYE1=3
THENPSET(12,3 " ",,0:E1=0
10070 IF E2=2 THEN YE2=YE2-1:PSET(16,/E2
+1:" ",,0:PSET 16,/E2):GP$/9/,1,0:IFYE2=3
THENPSET(16,3 " ",,0:E2=0
10080 IF E3=2 THEN "E3"=YE3-1:PSET(24,YE3
+1:" ",,0:PSET 24,/E3):GP$/9/,1,0:IFYE3=3
THENPSET(24,3/" ",,0:E3=0
10090 IF E4=2 THEN /E4=YE4-1:PSET/32,/E4
+1:" ",,0:PSET(32,/E4):GP$(9),1,0:IF/E4=5
THENPSET(32,5)" ",,0:E4=0
10100 GOTO200
10800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"O3L3DO":IFSCRE
EN(Y+1,/) 32 THEN W=X+1:GOTO10820 ELSEP
SET X+1,/)GR$ 12 1W=X+2
10810 IFSCREEN W,/) 32THEN10920 ELSEPSE
T W-1,Y " ":PSET(W,Y)GP$/12:W=W+1:GOTO1
0810
10820 PSET(W-1,/ " ":PSET(/,/)GR$(1)
10830 IFW=12 AND :=YE1 THEN E1=0:PSET(W,
Y GP$/13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,/)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10840 IFW=16 AND Y=/E2 THEN E2=0:PSET(W,
/GP$/13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10850 IFW=24 AND Y=/E3 THEN E3=0:PSET(W,
/GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10860 IFW=32 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W,
Y)GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO10820
10870 IFW=8 AND Y=8 THEMPSET(W,)GR$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,4/" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10880 IFW=37AND :=1:THENPSET(W,/GR$(13)
,:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,19)" "IP=P
+5@W:GOTO10820
10890 IFW=39 AND :=E3 THEN E3=0:PSET(W,
Y GP$(13),:1:PLAY"O2L10FA":PSET(W, " "IP
=P+7@W:GOTO10820
10900 IFW=37AND Y=YE4 THENE4=0:PLAY"L200
5SI":PSET(W,Y)" "LINE(38,12)-(38,20)" "
:GOTO20020
20990 PSET(W-1,/)" ":PSET(X,Y:GR$(1),3:G
OTO20020
20999 ' TABLEAU 12
21000 GOSUB30000
21002 X=11Y=6:0=39:LOCATE/-1,/:COLOR3,0:
PRINTGP$/0)GP$(1):PLAY"L90P"
21003 E1=1:E2=1:E3=1:E4=1:/E1=13:YE2=20:
/E3=29:YE4=29:YE3=15:/E4=17
21010 IF STR(0:AND T?0 THEN21000
21020 IF E1=1 AND(10-X=13-Y OR 11-X=13-Y
/ THEN E1=2
21030 IF E2=1 AND(26-/=20-/ OR 27-Y=20-Y
) THEN E2=2
21040 IF /Y=13 AND E3=1 THEN E3=2
21050 IF Y=15 AND E4=1 THEN E4=2
21060 IF E1=2 THEN YE1=YE1-1:PSET 10,YE1
+1:" ",,0:PSET(10,YE1):GP$/9/,1,0:IFYE1=3
THENPSET(10,3)" ",,0:E1=0
21070 IF E2=2 THEN /E2=/E2-1:PSET(26,YE2
+1:" ",,0:PSET(26,YE2):GP$(9),1,0:IFYE2=3
THENPSET(26,3)" ",,0:E2=0
21080 IFE3=2THENV3=:E3:/E3=\E3+INT(RND43
-1):XE3=XE3-1 ELSE21100
21085 IFE3=3THEN:E3=14
21090 IF POINT(XE3@,YE3@+7)<2 THENPSE
T(XE3+1,V3)" ",,0:PSET(XE3,/E3)GR$(5),6,
0
21095 IF POINT(XE3@,YE3@+7)=2 THENE3=0
:PSET XE3+1,V3:" ",,0
21100 IFE4=2THENV4=:E4:YE4=/E4+INT.PND@3
-1:XE4=XE4-1 ELSE21700
21105 IFYE4=13THEN:E4=14
21110 IF POINT(XE4@,YE4@+7/ 2 THENPSE
T(XE4+1,V4)" ",,0:PSET E4,/E4)GR$(5 ,6,
0
21115 IF POINT(XE4@,YE4@+7)=2 THENE4=0
:PSET(XE4+1,/4)" ",,0
21700 GOTO220
21800 COLOR3,0:T=T-1:PLAY"O3L3DO":IFSCRE
EN(X+1,/)>32 THEN W=X+1:GOTO21820 ELSEP
SET(X+1,Y)GR$(12):W=X+2
21810 IFSCREEN(W,Y/<32THEN21820 ELSEPSE
T(W-1,Y)" "PSET(W,Y)GR$(12):W=W+1:GOTO2
1810
21820 PSET(W-1,Y)" ":PSET(X,Y)GR$(1)
21822 IFW=6 AND Y=5 THENPSET(W,Y)GR$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,11)" "IP=P
+5@W:GOTO21020
21824 IFW=15AND Y=11THEMPSET(W,Y)GR$(13)
,:1:PLAY"O2L10FA":LINE(W,Y)-(W,3)" "IP=P+
5@W:GOTO21020
21840 IFW=18 AND Y=YE1 THEN E1=0:PSET(W,
Y)GR$(13),:1:PLA/"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO21020
21850 IFW=26 AND Y=YE2 THEN E2=0:PSET(W,
Y GR$(13),,1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" "IP
=P+7@W:GOTO21020
21860 IFW=XE3 AND Y=YE3 THEN E3=0:PSET(W
,Y)GR$(13),1:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" "I
P=P+7@W:GOTO21020
21870 IFW=XE4 AND Y=YE4 THEN E4=0:PSET(W
,Y)GR$(13),11:PLAY"O2L10FA":PSET(W,Y)" "I
P=P+7@W:GOTO21020
21880 IF W=36 AND Y=10 THENPSET(W,Y)GR$(
4),4,6:PLAY"O3L1050":LINE(39,20)-(39,22)
" ",,0:GOTO21020
21990 PSET(W-1,Y)" "PSET(X,Y)GR$(1),3:G
OTO21020
29999 ' DECORS 1
30000 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,
0:PRINTSPC(120)+BOXF(0,2)-(2,9)CHR$(127)
,4:BOXF(3,5)-(5,9)CHR$(127),4:PSET(1,10)
CHR$(127),4
30010 RESTORE30100:FORI=0TO5:READC,D:LIN
E(1,24)-(1,C)CHR$(127),2,4:PSET(1,C-1)GR
$(0),2,4:NEXTI
30020 FORI=6TO39:READC,D:LINE(1,24)-(1,C
)CHR$(127),2,8:PSET(1,C-1)GR$(0),2,8:NEX
TI
30100 DATA 11,24,12,27,11,25,11,27,11,26
,11,25
30110 DATA 12,27,12,25,19,25,20,27,20,25
,20,25,20,27,19,25,19,26,19,27,18,25,18,
27,17,24,17,24,17,27,16,25,16,24,17,27,1
7,26,17,25,17,25,17,27,17,26,14,18,25
,16,26,16,27,15,24,16,27,16,26,16,25,17,
27,17,25,17,24
30200 PSET(12,2)GR$(18),4,6:PSET(21,2)GR
$(18),4,6:PSET(33,2)GR$(18),4,6
30210 LINE(12,3)-(12,6)GR$(8),7,0:LINE(2
1,3)-(21,12)GR$(8),7,0:LINE(33,3)-(33,7)
GR$(8),7,0
30220 PSET(12,7)GR$(7),5,0:PSET(21,13)GR
$(7),5,0:PSET(33,8)GR$(7),5.0
30230 LINE(15,17)-(15,11)GR$(9),7,0:LINE
(28,15)-(28,11)GR$(9),7,0
30240 PSET(15,10)GR$(7),5.0:PSET(28,10)G
R$(7),5,0
30300 RETURN
30499 ' DECORS 2
30500 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0.
0:PRINTSPC(120)
30510 RESTORE30600:FORI=0TO39:READC,D:LI
NE(1,24)-(1,C)CHR$(127),2,0:PSET(1,C-1)G
R$(0),2,0:NEXTI
30600 DATA 18,27,18,26,18,25,18,24,19,26
,19,24
30610 DATA 28,27,28,25,21:27,21,26,21,24
,22,27,21,24,21,23,21,27,20,25,20,27,19,
24,19,26,19,25,19,24,20,27,20,25,20,24,2
1,27,21,26,21,24,22,27,22,26,22,26,22,27
,21,25,21,26,20,24,20,25,20,27,19.25.19,
27.10,24,19,27
30700 PSET(7,2)GR$(18),4,6:PSET(18,2)GR$
(18),4,6:PSET(32,2)GR$(18),4,6
30710 LINE(7,3)-(7,6)GR$(8),7,0:LINE(18,
3)-(10,5)GR$(8),7,0:LINE(32,3)-(32,6)GR$
(8),7,0
30720 PSET(7,7)GR$(7),5.0:PSET 18.6)GP$(
7,5,0:PSET(32.7)GR$(7),5.0
30730 LINE(11,20)-(11,1"GR$(8),7,0:LINE
27,20)-(27,18)GR$(8),7,0
30740 PSET(11.10)GR$(7,5.0:PSET 27.1"
P$ 7,5,0
30800 RETURN
30995 ' DECORS 3
31000 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0.
0:PRINTSPC(120)
31010 RESTORE31100:FORI=0TO39:READC,D:LI
NE(1,24)-(1,C)CHR$(127 ,2,0:PSET(1,C-1)G
R$(0),2,0:NEXTI
31100 DATA 19,25,20.27.20,25,20.24,21.27
,21.25
31110 DATA 21,24,22.26,22,24,23.27.22.25
,22.27,21.25,21,27.20.24.20.23.20.27.19,
24,19.25.19.26,19,27.19.26.19.25.20.27.2
0.26.20.25.20.26.20.25.20.24.20.26.20.27
.19.24.19.25,19,27.19,26.19.25,19.24.20.
27.20,25.20,24
31200 PSET(15,2)GR$(18),4.6:PSET(34,2)GR
$(18),4,6
31210 LINE(15,3)-(15.11)GR$(8),7,0:LINE(
34.3)-(34,10)GR$(8),7,0
31220 PSET(15,12)GR$(7),5.0:PSET(34.11)G
R$(7),5,0
31230 LINE(9,21)-(9,10)GR$(8),7,0:LINE(2
3.10)-(23,10)GR$(8),7,0
31240 PSET(9,9)GR$(7),.5.0:PSET(23,9)GR$(
7),5,0
31250 PSET(13,19)GR$(9),1,0:PSET(28.1"G
R$(9),1,0:PSET(38,10)GR$(9),1,0
31300 RETURN
31499 ' DECORS 4
31500 CLS:SCREEN2.0,2:COLOR4.6:LOCATE0.0
,0:PRINTSPC(120):LOCATE0,1:PRINT0$:LOCAT
E14,1:PRINT0$:LOCATE25,1:PRINT0$
31510 RESTORE31600:FORI=0TO39:READC,D:LI
NE(1,24)-(1,C)CHR$(127),2,0:PSET(1,C-1)G
R$(0),2,0:NEXTI
31600 DATA 21,27.20,25,20,27,19,24,19.25
,19.26,19,27,18,25,18.26.17.24,18.26,18,
25,19,27.19,26,19,27,18,25,18,27,17.25.1
7.27.16,25,16,27,16.26,16,25.16,24,16,24
,16.25,16,26,16,27,15,25,15,27.14,25,15,
27.15,26,15,27,14,25.14.26,14,27,13,25,1
3,26,13,27
31700 PSET(8,2)GR$(18),4,6:PSET(21,2)GR$
(18),4,6
31710 LINE(5,3)-(5,7)GR$(8),7,0:LINE(21,
3)-(21,11)GR$(8),7,0
31720 PSET(5,8)GR$(7),.5,0:PSET(21,12)GR$
(7),.5,0
31730 LINE(12,17)-(12,10)GR$(8),7,0:LINE
(33,13)-(33,9)GR$(8),7,0
31740 PSET(12,9)GR$(7).5,0:PSET(33,8)GR$
(7),5,0
31800 RETURN
31999 ' DECORS 5
32000 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,
0:PRINTSPC(120)
32010 RESTORE32100:FORI=0TO39:READC,D:LI
NE(1,24)-(1,C)CHR$(127),2,0:PSET(1,C-1)G
R$(0),2,0:NEXTI
32100 DATA 13,27,13,25,14,27,14,25,15,27
.15,25
32110 DATA 16,27,16,26,16,25.16,24,17,27
.16.24,17.27,17,27,17.26.17.25,17,
24.18,27,18,27,17,24,17,25.17.27.16,24,1
6,25,16,26,15,24,16.27,16,26,16,25,16,24
,17,27,17,26,17.25,17,24,18,27,17,24,17,
25,17,26,17,27
32200 PSET(4,13)GR$(9),1,0:PSET(12,15)GR
$(9),1,0
32220 PSET(19,16)GR$(9),1,0:PSET(27,14)G
R$(9),1,0
32230 RETURN
32495 ' DECORS 6
32500 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,
0:PRINTSPC(120)
32510 RESTORE32600:FORI=0TO39:READC,D:LI
NE(1,24)-(1,C)CHR$(127),2,0:PSET(1,C-1)G
R$(0),2,0:NEXTI
32600 DATA 17,27,16,24.16,25,16,26,16,27
,15,24
```

Suite page 8

ZX 81

Suite de la page 6

```
555 IF A$(1)=U$ AND U=0 THEN PR
INT "LA LAMPE EST REPAREE...BRAVU
O
556 IF A$(1)=U$ THEN PRINT "LA
DISTRUTION.SUP "
557 IF A$(1)=U$ THEN GOTO 540
560 IF A$(1)=K$ AND A$(2)=B AND A$
(3)=U$ THEN GOTO 562
563 GOTO 310
570 LET X=10
571 GOTO 342
580 LET X=16
581 LET E=E-1
582 CLS
583 GOSUB 9990
584 PRINT "POSE ETES DANS LA PI
ECE...ATTEN-TION,DES COBRAS VOUS
BRAPPENT LA BOUTE.
585 PRINT "ISSUES VISIBLES QUES
T-VOU.
586 PRINT "VOTRE DECISION,VITE.
588 GOSUB 9990
610 INPUT A$
611 PRINT A$
612 IF A$(1)=U$ AND A=0 THEN GO
TO 9000
613 IF A$(1)=U$ AND A=1 THEN LE
T A=1
614 IF A$(1)=U$ AND A=1 THEN PR
INT "LES SERPENTS RENTRENT DANS
LEUR DANIER.VOUS POUVEZ PASSER.
CIRECTION SUP "
615 IF A$(1)=U$ AND A=1 THEN GO
TO 506
616 IF A$=P$ AND A=0 THEN GOTO
9840
617 IF A$=P$ AND A=1 AND P=1 TH
EN GOTO 570
618 IF A$=P$ AND A=1 AND P=0 TH
EN GOTO 9840
620 IF A$(1)=U$ AND A$(2)=B AND
A$(3)=K$ THEN GOTO 622
621 GOTO 355
630 LET X=19
631 LET E=E-1
632 CLS
633 GOSUB 9990
634 LET O=0
635 FOR A=1 TO 16
636 PRINT AT 1,15, [illegible] ,AT 1,
13,"BRAVO
637 PRINT "LE PASSAGE SECRET ET
AIT DANS L 'ARMOIRE.
638 PRINT AT 4,4;"FIOLE DU L
IQUIDE DIABOLIQUE EST DANS LA S
ALLE.
640 PRINT "C EST D AILLEURS L
E SEUL OBJET.
641 PRINT "MAIS UNE PAROI VITRE
E VOUS EN BEDEC-HER.VOUS PAUT
LA CLE POUR L 'OUVAIN.
642 LET OU=0
643 GOSUB 9995
644 NEXT F
645 IF Y=1 THEN PRINT "COMME VO
US AVEZ LA CLE.U AS OU.VERT.
646 IF Y=0 THEN PRINT "VOUS N'
AVEZ PAS LA CLE.VOUS SE- REZ CO
DAMNE A RESTER ICI POUR 'OUUDOU
S.C EST FINI.
647 IF Y=1 THEN GOTO 3000
648 LET G=0
649 PRINT "QUE DOIS-JE FAIRE PO
UR ANNULER L 'EFFET MALEFIQUE D
U LIQUIDE.
650 GOSUB 9995
651 LET G=1
653 IF A$(1)=C$ AND L=1 THEN PA
INT "BRAVO,C EST(PRESQUE)GAGNE.
L 'EFFET ANULE.
654 IF A$(1)=C$ AND L=1 THEN GO
TO 2000
655 IF A$(1)=C$ AND L=0 THEN PA
INT "VOUS N 'AVEZ PAS LA FIOLE D
E BAVE DE CRAPAUD.C EST FI
NI.
656 IF A$(1)=C$ AND L=0 THEN GO
TO 3000
657 IF A$(1)=C$ THEN GOTO 801
660 GOSUB 9995
700 PAUSE 270
701 PRINT AT 18,0;"IL Y A UN PA
SSAGE SECRET QUI UA VERS L 'EXTE
RIEUR.
702 LET O$=" APENDS "
703 PRINT "QUE PRIME ?
704 GOSUB 9995
705 INPUT A$
707 IF A$(1 TO 8)=O$ THEN GOTO
715
708 LET I=I-1
709 IF Z=0 THEN GOTO 9950
710 PRINT AT 8,23, [illegible] ,Z,AT
20,0, [illegible] Z
711 PRINT "PLUS QUE .Z. CESAI
R
712 IF O=1 THEN GOTO 407
713 IF O=0 THEN GOTO 493
714 GOTO 780
716 CLS
717 PRINT "VOUS ETES SORTI.VOUS
ETES LE MEILLEUR CAR DE MEMO
IRE DE TX 6100SONNE N 'AVEZ PA
QUE LES PIE-GES OU SAVANT FOU.I
E VOUS TIRE MON CHAPEAU.'
718 FOR O=0 TO 30
719 PRINT AT 12,12, [illegible] ,AT 1
2,12, BRAVO
720 NEXT O
775 PRINT AT 12,0.VOULEZ-VOUS
REPRIRE UNE PARTIE ?
779 INPUT A$
780 IF A$=U$ THEN RUN
781 PRINT AT 13,18, ENCORE BRAV
O,
782 GOTO 783
3000 PAUSE 290
3005 CLS
3006 GOTO 355
3080 PRINT "LE CHATEAU DIABOLIQUE
0804 LET O$=" S
0805 LET O$= E
0806 LET O$= RVV
0807 LET O$= NORD
0808 LET O$= OUEST
0809 LET O$= EST
0810 LET K$= SUD
0811 LET V$= E
0814 LET T$= S
0815 LET V$= L
0817 LET X$= S
0819 LET U$= U
0820 LET L$= MANGE UNE BANANE
0821 LET O$= MANGE UNE PECHE"
0823 LET V$= RS
0824 LET V$= RS
0825 LET I$= CO
0826 GOTO 29
0950 CLEAR
0951 CLS
0952 PAST
0954 FOR X=0 TO 330
0955 PRINT " "
0957 NEXT X
0980 BLOU
0999 PRINT AT 17.0. VOUS N AVEI
PLUS DE VIE(SNIF). VOUS ETES D
ONC MORT.ET PENDANT VOTRE SOMME
IL ETERNEL.LES RICH NEMENTS DU
BRUANT FOU VIENDRONT UNE TROUBL
ER POUR L 'ETERNITE...'
0988 FOR O=0 TO 7
0989 LET A=INT (RND+10)+1
0992 LET B=INT (RND*24)+1
0993 FOR A=0 TO 6
0995 PRINT AT A,B, [illegible] ,AT
A,B, [illegible]
0997 NEXT A
0998 NEXT O
0998 PRINT AT 8,8.'VOULEZ-VOUS R
EPAIRE UNE PARTIE
0971 INPUT A$
0973 IF A$="OUI" THEN RUN
0975 IF A$(1) OUI AND A$(1) NON
THEN GOTO 0971
0976 PRINT "JE VOUS LAISSE REPO
SER EN PAIX
0980 GOTO 0980
0990 PRINT "LA SONNETTE ETAIT UN
SYSTEME D 'ALARME.UNE MERSE VO
US TRANSPERCE
0991 LET Z=Z-1
0992 PAUSE 480
0994 GOTO 72
0995 PRINT "EN ENFONCANT LA PORT
E VOUS AVEZ PAIT UN BRUIT DU TON
NERRE.LES GARDES VOUS ONT ATTA
QUE ET PAIT CUIRE A PETIT FEU.
0996 LET Z=Z-1
0997 PAUSE 480
0998 GOTO 72
0999 PRINT "VOUS N' AVEZ PAS TRO
UVE LE CODE. LE SYSTEME DE PROTE
CTION DU COF-FRE ENTRE EN ACTION
UN GRI SE REPAND DANS LA PIEC
E.VOUS VOILA ASPHIXIE.
0911 LET Z=Z-1
0912 PAUSE 580
0914 GOTO 102
0916 PRINT "MA-MA.UN COSAR SE TA
OUVRNT SOUS LE PLAN VOUS A MORDU
AIT UN COBRAIL VOUS A MORDU:SNIP
!...
0926 LET Z=Z-1
0927 PAUSE 480
0929 GOTO 203
0934 PRINT "VOUS ETES ELECTROCUT
E.VOUS VOUS ETIEZ PAS SE
CHE LES MAINS.
0931 LET Z=Z-1
0932 PAUSE 480
0934 GOTO 640
0935 PRINT "VOUS N' AVEZ PAS DE
PIPEAU.LES COBRAS SE JETTENT SUR
VOUS.MIAM.
0936 LET Z=Z-1
0937 PAUSE 480
0939 GOTO 882
0940 PRINT "EN TRAVERSANT LA PIE
CE.LES SERP- PENTS SE SONT JETES
SUR VOUS.C EST RIDDLO.
0941 LET Z=Z-1
0942 PAUSE 480
0944 GOTO 882
0945 PRINT "EN VOUS APPROCHANT D
E LA CRATE. VOUS AVEZ COUPE UN C
HAUD-MADRE. TIQUE MITRAILLET
TE SE MET ENMARCHE.VOUS VOILA TR
OUE COMME DUGRUYERE.
0946 LET Z=Z-1
0947 PAUSE 480
0949 GOTO 882
0950 PRINT "CETTE CHAISE ETAIT E
LECTRIFIEE. HE-HE.
0951 LET Z=Z-1
0952 PAUSE 480
0954 GOTO 452
0955 PRINT "VOUS N' AVEZ PAS PRI
S ASSEZ D E LAN.LES MYOALES ON
T TROUVE LEUR REPAS.
0956 LET Z=Z-1
0957 PAUSE 480
0959 GOTO 422
0960 PRINT "EN TRAVERSANT LA PIE
CE.VOUS ETESTOMBE DANS LA FOSSE.
LES MYOALES SE REGALENT.
0961 LET Z=Z-1
0962 PAUSE 480
0964 GOTO 422
0966 IF Z=0 THEN LET Z=Z-1
0967 IF Z=0 THEN LET Z=Z-1
0968 IF Z=0 THEN LET Z=Z-1
0972 PRINT "VOUS ETES MORT
0973 PRINT [illegible]
0974 PRINT [illegible]
0975 PRINT "..... [illegible]
0976 PRINT "..... [illegible]
0977 PRINT [illegible]
0978 PRINT [illegible]
0979 PRINT [illegible]
0980 RETURN
```

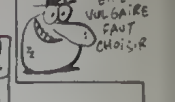
SPACE PANIK

CANON X 07

Comment un conducteur de bulldozer peut-il venir à bout d'autant de monstres ?..

Hervé CIMADOMO

Mode d'emploi:
Tourne sur version de base. Tapez et sauvegardez à la suite des 3 programmes, chargez et lancez de même. Inutile de préciser que les DATA du listing 2, doivent être soigneusement vérifiés. Le listing 3 contient les règles et le programme principal



LISTING 1

```
10 CLS:PRINT"REDEFINITION DES CARA
CTERES:ATTENDEZ UN MOMENT S.V.P":C
LEAR500
20 DATA 128,10,78,48,FC,FC,0,0,0
30 DATA129,20,78,58,FC,FC,0,0,0
40 DATA130,10,78,48,FC,FC,84,84,84
50 DATA131,20,78,58,FC,FC,84,84,84
60 DATA132,94,FC,EC,FC,FC,0,0,0
70 DATA133,44,FC,DC,FC,FC,0,0,0
80 DATA134,10,78,68,84,84,0,0,0
90 DATA135,20,78,58,84,84,0,0,0
100 DATA136,0,0,0,84,84,10,78,48
110 DATA137,0,0,0,84,84,20,78,58
120 DATA138,0,0,0,FC,FC,0,0,0
130 DATA139,0,0,0,FC,FC,84,84,84
140 DATA140,84,84,84,FC,FC,0,0,0
150 DATA141,0,0,0,84,84,0,0,0
160 DATA142,0,0,0,84,FC,0,0,0
170 DATA243,0,0,0,84,FC,30,48,0
180 DATA244,0,0,0,FC,FC,30,48,0
190 DATA245,0,48,30,CC,FC,0,0,0
200 DATA246,0,0,0,84,CC,30,48,0
210 DATA238,48,30,48,FC,FC,0,0,0
220 DATA239,48,30,48,FC,FC,84,84,8
4
230 DATA240,CC,84,CC,FC,FC,0,0,0
240 DATA241,48,30,48,84,84,0,0,0
250 DATA242,48,30,48,84,FC,0,0,0
260 DATA247,84,48,84,84,FC,0,0,0
270 FOR1=1TO25:FOR=1TO9:READA$:A$
(Y)=A$:NEXTY:A$=""
280  FORY=2TO8:A$=A$+"&H"+A$(Y)+",
":NEXTY
290 A$=A$+"&H":A$(9)
300 FONT$(VAL(A$(1)))=A$:PRINTCHR$
(VAL(A$(1)))*1:NEXT1
310 PRINT:PRINT"C'EST FINI!!":BEEP
10,10
```

LISTING 2

```
10 PRINT"DEPART !":RSET1560
20 DATAFE0320053EFFC345,999,1AFE05
C2451A36FF,1011
30 DATAC345A21F11B1114,828,1C0102
00E8D0CD17,872
40 DATA1C3F3AF21BFE03C8,907,3AF01B
FE012806FE,980
50 DATA02CAA01AC9CD371A,877,C3671A
3E0121FD18,700
60 DATA2778FE21C2FC193e,1150,FF21F
11B11141C01,622
70 DATA0200ED B03AFD1B47,824,3AF11B
B03214100,552
80 DATA000000000000000CD,205,171CC9
FE03C8FE0D,1240
90 DATA0CFEE5CDFE5C0FE5C0FE,1034,8A200
43E8E1806FE,662
100 DATABE20023E8D21021C,442,773AF
D1B473AF11B,054
110 DATA03020011000003A,244,F21B3
2011CCD031C,984
120 DATACD031AC9CD371AFE,1183,B8CD
FE8CC0FE8AC8,1325
130 DATAFE3C5CFE8D20043E,1192,8E1B
10FE8420043E,798
140 DATAF31B10FEF320043E,080,F432F
B1B00FE8E20,997
150 DATA023E8ACD811AC93E,825,FED3F
4060FC578D3,1259
160 DATAF301FF060B78FE00,090,20FAC
110F03E00D3,1004
170 DATAF4C9DD219011BC3B,120a,1E2A
F1B1C87E2B00,732
180 DATACDAB1FDD2E20ED44,1091,DD77
201803CDAB1F,806
190 DATA3AF11B0DBE002014,789,2AFB1
B7ED4423E6,920
200 DATA380A0DD3620011804,390,DD3A2
OFF24FB1B7C,1006
210 DATAFE70205B21FFFF22,1066,F01B
C9DD7E20ED44,1163
220 DATA0D7720D0E400D77,1067,0021
141C7723DD7E,502
230 DATA1077CD171CD7740,795,C3D9F
F00DD34503E,430
240 DATAFED3F4DD7E50D3F3,1590,06FF
10FE3ED0D3F4,1048
250 DATAC90004FFC536FED3,1186,F406
FF36DDD3F310,1050
260 DATAFE06FF3E0003F410,1048,FEC1
10E8C3421F21,1020
270 DATAFB1034C902040600,551,0A0C0
61012141010,136
280 DATA1A1C1E2000000000,116,00000
00000000000,0
290 DATA000000000101010101,4,0101010
101010101,8
300 DATA010101010000000000,4,0000000
00000000,0
310 DATA0000000008A8A8A8A,552,0A8A8
A8A8A8A0A8A,1104
320 DATA8A8A8A8A8A00000000,552,00000
0000000000,0
330 DATA0000000001C010200,31,00008A
00000000FF,393
340 DATAFF0000000000000021,288,011C3
0000000000,545
350 DATA2280003A021CEFC9,746,00021
421151C5E1A,220
360 DATA00023FE2100000A0F,208,29173
0011910F93A,461
370 DATA141C1A005F191114,227,02197
EC9003AF01B,679
380 DATAFE01CA5A1CFE05CA,1036,911C
FE03CACB1CFE,1114
390 DATA07CA221D3E0021F3,610,18772
327C9003AF2,801
400 DATA1BFE00CA8D1C21F1,865,1B111
41C0120ED E,332
410 DATA8021191C35CD171C,567,32F71
8FE8B2807FE,1181
420 DATA EF2B03C3501C21F3,861,1036
002334EF2335,513
430 DATA 35C37C1D003AF21B,720,FE03
CA901C21F11B,968
440 DATA 11141C010200ED80,481,2115
1C34CD172C32,440
450 DATA F7DBFE8C2807F6F0,1209,280
3C3501C21F310,449
460 DATA 3A00233401233434,283,C37C
1D003AF110FE,928
470 DATA 12CA501C21F11B11,444,141C
010200ED8021,497
480 DATA 141C4CD171C32F7,653,1BFE
0E280CF8F520,1014
490 DATA 0BFEF62804FEF310,1073,03C
3501C21F1B34,663
500 DATA 01233A0023FE0A20,549,0536
00C37C1DF8B,928
510 DATA 2005340C37C1DFE,023,0C20
053A04C37C1D,711
520 DATA 3A04C37C1D003AF1,835,1BF8
00CA901C21F1,865
530 DATA 1B11141C010200ED,332,8021
141C35CD171C,566
540 DATA 32F710FE00E20DCFE,1024,F52
E0BFEFa2804FE,1091
550 DATA F31E03C3501C21F3,849,1B3A
FF233A0023FE,714
560 DATA 8A20053A81C37C10,706,FE88
20053B03C37C,934
570 DATA 1DFE8C20053E5C3,842,7C1D
3A07C37C1D00,890
580 DATA 21F11B11001C0102,349,00ED
B03AF61B12CD,947
590 DATA 031C21F11B11F31B,619,1A8a
7723131A8677,612
600 DATA 21F11B11141C0102,369,D0ED
B0CD171C32F6,945
610 DATA 1BFECBD27F1E21F1,1122,1B1
1001C010200ED,312
620 DATA 803AF31B12CD031C,760,003A
F61BFE0D0C3E,980
630 DATA FED3F43AF21BD3F3,1490,21F
11B11001C0102,349
640 DATA 00ED B03AF01BFE03,905,2005
3E8B121B033E,342
650 DATA 8912CD031C3E1DEF,721,3E8D
EF21F2103428,839
660 DATA 11141C010200ED80,481,CD17
1C32F4121F3,853
670 DATA 183A00233A003AF2,470,18D3
F33AF010FE03,1063
680 DATA 20212FA187E2BFE,794,8A20
0436B013B3FE,805
690 DATA 8B20043A021B20FE,552,8C20
043A8410233A,475
700 DATA 0610F21F4107E28,644,FE8A
20043A011012,653
710 DATA FE0B20043A03180A,640,FE0C
20043A051002,643
720 DATA 3A073AF61BFEC0D2,1184,7F1
E21F11B11001C,903
730 DATA 010200ED B03AF51B,746,12CD
031C3E00D3F4,771
740 DATA C3C91D21F01B3601,784,C900
2A001C7C3A6F,807
750 DATA C9DD7E50A7FA421F,1142,DD7
E40FE8DCA671F,1142
760 DATA FEDECA751FDD7E00,1093,FE0
02804FE122802,614
770 DATA 180ADD7E20ED44DD,939,7720
180DDD7E40FE,853
780 DATA 8BC4C01FFE8CCA6D,1304,1FD
D2E002100107,550
790 DATA DD7E102377DD7E40,920,2377
CD031CDD7E00,737
800 DATA DD6020DD7700DD7E,1074,10D
D8A30DD771021,808
810 DATA 181C7720DD7E0077,677,CDT
1CDD7740FEF6,1140
820 DATA CA371BFEF3CA371B,1065,FEF
3CA371BFECB3B,1293
830 DATA 05C49CDD7740FEB9,1154,3B4
DCA6421021E77,613
840 DATA 2BDD7E1077DD7E00,872,2B77
CD031CDD7E40,809
850 DATA FE0D2003E1DEF3E,027,F6EF
180AFE8E200A,953
860 DATA 3E1DEF3EF5BFDD22,1131,F91
B3AF91BFE22B,1050
870 DATA 05DD23CD3D1E21F1,901,1B11
141C0120 0ED,332
880 DATA 80CD17CFECDDBC3,1297,7F1
E00DD7E50FE10,854
890 DATA CAB51FCD5D1BC342,947,1FDD
7E50FE05CA8B,1052
900 DATA 1FCD5D1BC3421F00,843,00DD
3650002100 1C,416
910 DATA DD7E00772 3DD7E10,884,7723
3EEE27CD031C,809
920 DATA DD36300 0CDAB1FDD,951,3640
BAC36E1B00DD,809
930 DATA 7E00ED4421F11B06,066,3005
DD362001C9DD,783
940 DATA 3620FFC9DD7E1021,938,F21B
8E00D2061FDD,1135
950 DATA 3620000DD363001C3,605,C51E
DD363000CDF5,1000
960 DATA 1AC3C51E3AF21BDD,996,BE10
000000D2BA1F,661
970 DATA DD362000DD3630FF,805,C3C5
1B0000000000,422
980 A=8H:FOR C=0
990 FOR1=1TO19:STEP2:FORY=1TO2
1000 READA$,CI:D=0:FLEN(A$)\\16:NE
XT:A$=
1010 FORK=1TO5STEP2:B=VAL("&H"+MI
D$(A$,K,2))
1020 POKEA,B:D=D+B:A=A+1:E=E+B:NEX
TK
1030 IF D<>C THEN 1040ELSE8NEXTY,I
1040 IFE<>14020ATHENPRINT"ERR:VERI
FIER 2em ET 4em TERMES DE DATAS":E
ND
1050 PRINT"FIN":END
1060 PRINT"ERREUR DE DATA EN LIGNE
 "INTI1/21+2"0":END
```

Suite page 27

THOMSON TO7 70, MO5.

Suite de la page 7

```
32618 DATA 16,27,15,25,16,25,16,24,16,24
,15,25,16,26,16,27,15,24,15,25,15,27,14,
25,14,27,13,24,13,25,13,26,13,27,12,24,1
2,25,12,26,12,27,11,24,12,27,12,28,12
,12,25,12,26,12,27,12,27,11,24,11,25,11,
26,11,27,11,27
32620 PSET(6,9)GR#(6),5,0:PSET(18,8)GR#(
7),5,0:PSET(34,5)GR#(6),5,0:PSET(18,2)GR
#(10),4,6:PSET(13,14)GR#(9),1,0:PSET(29,
10)GR#(9),1,0
32630 LINE(6,10)-(6,14)GR#(8),7,0:LINE(1
8,3)-(18,7)GR#(8),7,0:LINE(34,6)-(34,10)
GR#(8),7,0
32640 COLOR#4,6:LOCATE8,1:PRINT8$:LOCATE2
1,1:PRINT8$
32650 RETURN
32999 ' DECORS 7
33000 CLS:SCREEN2,0,2:COLOR,6:LOCATE0,0,
0:PRINTSPC(128)
33010 RESTORE33100:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,24)-(I,C/CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
33100 DATA 17,27,17,26,17,25,17,24,18,27
,18,26
33110 DATA 18,25,19,27,19,26,19,25,19,24
,20,27,19,24,20,27,20,26,20,27,20,26,20,
27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,19,27,1
9,26,19,25,19,24,20,27,19,25,19,27,18,25
,18,27,17,25,17,27,16,25,16,27,15,25,15,
27,14,25,14,27
33120 RESTORE33130:FORI=24TO39:READC,D:L
INE(I,3)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)G
R#(0),2,0:NEXTI
33130 DATA 12,29,11,0,10,29,9,8,8,38,8,2
9,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,6,28,6,29,6,3
8,6,31,6,31
33140 RESTORE33150:FORI=18TO23:READC,D:L
INE(I,8)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)G
R#(0),2,0:NEXTI
33150 DATA 9,8,10,0,11,29,11,31,12,29,12
,31
33160 RESTORE33170:FORI=18TO28:READC,D:L
INE(I,9)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
33170 DATA 8,7,8,6,25,6,27,5,25,5,27,4
,25,4,26,4,27
33180 PRINTCHR#(14);LOCATE18,7:PRINT"h":
LOCATE19,6:PRINT",":LOCATE18,18:PRINT"@"
:LOCATE19,11:PRINT",":LOCATE25,12:PRINT"
5":LOCATE27,15:PRINT"5":PRINTCHR#(15)
33190 RESTORE33200:FORI=27TO39:READC,D:L
INE(I,3)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
33200 DATA 3,24,3,25,3,26,3,27,2,24,2,25
,2,26,2,27,1,24,1,25,1,25,1,24,0,27
33210 PSET(7,13)GR#(7),5,0:PSET(7,2)GR#(
18),4,0:PSET(15,11)GR#(6),5,0:PSET(29,13
)GR#(6),5,0:PSET(13,10)GR#(9),1,0:PSET(2
1,17)GR#(9),1,0:PSET(33,15)GR#(9),1,0
33220 LINE(7,3)-(7,12)GR#(8),7,0:LINE(15
,12)-(15,18)GR#(8),7,0:LINE(29,14)-(29,1
7)GR#(8),7,0
33230 RETURN
33499 ' DECORS 6
33500 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE6,6,0
33510 FORI=8TO28:READC,D:LINE(I,24)-(I,
C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR#(0),2,0:N
EXTI:FORI=1TO23:READC,D:LINE(I,24)-(I,17
)CHR#(127),2,0:PSET(I,16)GR#(0),2,0:NEXT
33520 DATA 27,26,25,24,25,26
33530 FOR1=0TO5:RESTORE33540:FOR0J=0TO5:R
EADCI:LINE(186+J,8)-(186+J,6)CHR#(127),2,
0:PSET(186+J,7)GR#(C),2,0:NEXTJ,I:FOR1=3
8TO39:LINE(I,8)-(I,6)CHR#(127),2,0:PSET(
I,7/GR#(I-8),2,0:NEXTI
33540 DATA 20,29,30,31,30,29
33550 PSET(37,10)GR#(5),6,0:PSET(35,13)G
R#(5),6,0:PSET(17,7)GR#(9),1,0:PSET(19,1
6)GR#(9),1,0
33560 RETURN
33999 ' DECORS 9
34000 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0
34010 RESTORE34020:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,24)-(I,C/CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
34020 DATA 17,27,17,25,18,27,18,25,19,27
,19,25,20,27,20,25,21,27,20,25,20,27,19,
25,19,27,18,25,18,27,17,25,17,27,16,25,1
6,27,15,25,15,27,14,25,14,27,13,25,13,27
,12,25,12,27,11,25,12,27,12,25,13,27,13,
25,14,27,14,25,15,27,15,25,16,27,16,25,1
7,27,17,25
34030 RESTORE34040:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,0)-(I,C/CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR
#(0),2,0:NEXTI
34040 DATA 5,31,6,29,6,31,7,29,7,31,8,29
,8,31,8,29,7,31,7,29,6,31,6,29,5,31,5,29
,4,31,4,29,3,31,3,29,2,31,2,29
,2,29,2,30,2,29,2,28,1,31,2,28,2,29,2,30
,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31,6,29
,6,31,7,29
34050 PSET(14,16)GR#(9),1,0:PSET(18,4)GR
#(9),1,0:PSET(28,10)GR#(9),1,0:PSET(32,5
)GR#(9),1,0
34060 PSET(8,11)GR#(6),5,0:PSET(22,7)GR#
(6),5,0:PSET(36,9)GR#(6),5,0:PSET(16,18)
GR#(7),5,0
34070 LINE(8,12)-(8,19)GR#(8),7,0:LINE(1
6,5)-(16,9)GR#(8),7,0:LINE(22,8)-(22,12)
GR#(8),7,0:LINE(36,18)-(36,14)GR#(8),7,0
34080 RETURN
34499 ' DECORS 10
34500 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0:COLOR,
6:PRINTSPC(128)
34510 RESTORE34520:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,24)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0):NEXTI
34520 DATA 18,27,18,26,18,25,18,24,19,27
,19,26,19,25,19,24,20,27,19,24,19,25,19,
26,19,27,18,24,18,25,18,26,18,27,17,24,1
7,25,17,26,17,27,17,26,17,25,17,24,18,27
,18,26,18,25,18,24,19,27,19,26,19,25,19,
24,20,27,19,24,19,25,19,26,19,27,18,24,1
8,25,18,26
34530 RESTORE34540:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,8)-(I,C/CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR
#(0),2,0:NEXTI
34533 FOR1=18TO29:READC,D:LINE(I,8)-(I,C
)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR#(0),2,0:NEX
TI
34535 FOR1=38TO39:READC,D:LINE(I,8)-(I,C
)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR#(0),2,0:NEX
TI
34540 DATA 6,31,6,29,5,31,5,29,4,31,4,29
,3,31,3,29,2,31,8,29,1,31,1,29,0,31,0,29
,8,28,8,30,0,29,0,30,8,31,0,30,0,29,8,28
,8,29,8,28,0,29,0,28,0,29,8,31,1,29,1,31
,2,29,2,31,3,29,3,31,4,29,4,31,5,29,5,31
,6,29,6,31
34570 LOCATE6,1:PRINTGR#(2)GR#(3)LOCAT
E14,1:PRINTGR#(2)GR#(3)LOCATE20,7:PRINT
GR#(2)GR#(3)LOCATE29,8:PRINTGR#(2)GR#(3
)LOCATE33,12:PRINTGR#(2)GR#(3)
34580 PSET(18,17)GR#(9),1,0:PSET(16,16)G
R#(9),1,0:PSET(24,16)GR#(9),1,0:PSET(32,
10)GR#(9),1,0
34590 PSET(0,8)GR#(7),5,0:PSET(37,12)GR#
(7),5,0
34600 LINE(8,4)-(8,7)GR#(0),7,8:LINE(37,
7)-(37,11:GR#(0),7,8
34610 RETURN
34997 '
34998 ' PERDU
34999 '
35000 LOCATEX-1,Y:COLOR7,6:PRINTGR#(14)C
G#(15):PLAY"O1L30FAPPP"
35010 CONSOLE0,23:CLS:SCREEN3,0,0
35020 PRINT:PRINT"PRINT"  Le Commandame
nt Supreme de la  Kriegsmarine n'e
st pas content de vous."
35030 PRINT:PRINT"  Votre mission a lame
ntablement echoue et la route du fer ris
que d'etre coupee!"
35040 PRINT:PRINT"  Toutefois,le Fuhrer
en personne a tenu a vous donner une aut
re chance de  detruire cette maudite
 base Anglaise."
35050 PRINT:PRINT"  De ce fait,vous avez
 la possibilite de repartir pour cette m
ission vitale."
35055 CONSOLE0,24
35060 PRINT:PRINT"  Le voulez-vous ?"
:A$=INPUT$(1):IFA$("M" THEN50 ELSECLS:S
CREEN4,6,6:END
35997 '
35998 ' CARACTERES REDEFINIS
35999 '
36000 DEFGR#(0)=1,1,3,3,255,255,255,127
36005 DEFGR#(1)=0,0,192,192,255,255,254,
252
36010 DEFGR#(2)=21,63,127,255,255,127,63
,21
36015 DEFGR#(3)=168,252,254,255,255,254,
252,168
36020 DEFGR#(4)=240,240,240,240,254,254,
240,240
36025 DEFGR#(5)=0,0,15,252,252,15,0,0
36030 DEFGR#(6)=36,24,189,126,126,189,24
,16
36035 DEFGR#(7)=16,24,189,126,126,189,24
,36
36040 DEFGR#(8)=0,6,16,0.16,8,16,0,16
36045 DEFGR#(9)=24,24,60,126,126,60,60,2
4
36050 DEFGR#(10)=0,0,0,16,16,56,124,124,12
4
36055 DEFGR#(11)=0,0,0,60,60,60,0,0
36060 DEFGR#(12)=0,0,0,0,63,63,0,0
36070 DEFGR#(13)=66,20,0,66,182,188,93,08,1
8
36080 DEFGR#(14)=4,81,95,63,63,159,60,0
36090 DEFGR#(15)=32,88,240,252,252,240,1
0,132
36100 DEFGR#(16)=0,0.0,1,0,0,128,19
36110 DEFGR#(17)=2,8,2,8,135,183,63,63
36120 DEFGR#(18)=0,0,0,0,128,0,38,136
36130 DEFGR#(19)=0,0,0,0,0,0,30,0,31
36140 DEFGR#(20)=251,255,234,255,117,63,
31,13
36150 DEFGR#(21)=63,255,170,255,05,255,2
55,255
36160 DEFGR#(22)=159,255,178,255,05,255,
255,255
36170 DEFGR#(23)=63,246,252,240,240,224,
192,128
36180 DEFGR#(24)=0,0,0,0,0,0,85,255
36190 DEFGR#(25)=0,0,0,0,85,255,255,255
36200 DEFGR#(26)=0,0,05,255,255,255,255,
255
36210 DEFGR#(27)=05,255,255,255,255,255,
255,255
36220 DEFGR#(28)=255,05,0.0.0,0,0,0
36230 DEFGR#(29)=255,255,255,05,0,0,0,0
36240 DEFGR#(30)=255,255,255,255,255,05,
0,0
36250 DEFGR#(31)=255,255,255,255,255,255
,255,05
36255 DEFGR#(32)=1,31,19,51,51,19,31,1
36260 U$=GR#(16)+GR#(17)+GR#(18)+GR#(19)
+CHR#(10)+CHR#(8)+CHR#(0)+CHR#(0)+CHR#(8
)+GR#(20)+GR#(21)+GR#(22)+GR#(23)
36300 RETURN
36999 ' DECORS 11
37000 CLS:SCREEN2,0,2:LOCATE0,0,0
37010 RESTORE37020:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,24)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
37020 DATA 10,27,17,25,17,27,16,25,16,27
,15,25,15,27,14,25,14,27,13,25,13,27,12,
25,12,27,12,25,13,27,13,25,14,27,13,24,1
3,25,13,26,13,27,13,25,14,27,14,25,15,27
,15,25,16,27,16,25,17,27,17,25,18,27,18,
25,19,27,19,25,20,27,20,25,21,27,21,25,8
2,27,22,25
37030 RESTORE37040:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,0)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR
#(0),2,0:NEXTI
37040 DATA 6,31,6,30,6,25,6,28,5,31,6,28
,6,29,6,30,6,31,6,30,6,29,6,29,5,31,6,28
,6,29,6,30,6,31,6,30,6,29,6,29,5,31,6,28
,6,29,6,30,6,31,7,29,7,29,7,30,7,31,8,28
,8,29,8,30,8,31,9,28,9,29,9,30,9,31,10,2
8,10,29,10,30
37050 PSET(12,7)GR#(9),1,0:PSET(22,12)GR
#(9),1,0:PSET(30,16)GR#(9),1,0
37060 PSET(8,10)GR#(7),5,0:PSET(28,13)GR
#(7),5,0:PSET(16,9)GR#(6),5,0
37070 LINE(8,0)-(8,9)GR#(8),7,0:LINE(16,
19)-(16,12)GR#(8),7,0:LINE(28,9) (28,12)
GR#(8),7,0
37080 PRINTCHR#(14);COLOR4,0:FORI=11TO21
:LOCATE30,1:PRINT"S":NEXTI:COLOR2:PRINTC
HR#(15):PSET(30,11)CHR#(127):PSET(30,21)
CHR#(127):PSET(37,17)GR#(32),7,0
37090 RETURN
37999 ' DECORS 12
38000 CLS:SCREEN2,5,2:LOCATE8,8,8:COLOR,
6:PRINTSPC(128)
38010 RESTORE38020:FORI=8TO39:READC,D:LI
NE(I,24)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)G
R#(0),2,0:NEXTI
38020 DATA 18,27,18,25,11,27,11,25,12,27
,12,25,13,27,13,25,14,27,14,25,15,27,15,
25,16,27,16,25,17,27,17,25,18,27,18,25,1
9,27,19,25,20,27,20,25,21,27,21,26,21,25
,21,24,22,27,22,26,22,25,22,24
38030 RESTORE38040:FORI=8TO31:READC,D:LI
NE(I,0)-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C)GR#(0
),2,0:NEXTI:FORI=4TO15:READC,D:LINE(I,8)
-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C+1)GR#(0),2,0
:NEXTI:FORI=4TO15:READC,D:LINE(I,8)
-(I,C)CHR#(127),2,0:PSET(I,C-1)GR#(0),2,0
NEXTI
38040 DATA 3,31,3,30,3,29,3,28,2,31,2,30
,2,29,2,28,1,31,1,30,1,29,1,28,0,31,0,30
,0,29,0,28
38050 BOXF(36,2)-(39,12)CHR#(127),2,0:BO
XF(30,4)-(36,15)CHR#(127),2,0:BOXF(33,16
)-(36,17)CHR#(127),2,0:LINE(36,19)-(39,1
9)CHR#(127),2,0:LINE(38,17)-(38,19)CHR#(
127),2,0:BOXF(34,24)-(39,23)CHR#(127),2,
0
38060 BOXF(38,20)-(33,24)CHR#(127),2,0:B
OXF(37,13)-(39,10)" ",,6:FOR1=14TO18STEP
2:LINE(37,1)-(39,1)GR#(9),1,0:NEXTI:LINE
(37,1)-(39,1)GR#(9),1,6:PRINTCHR#(14):FO
RI=2TO12:COLOR2,6:LOCATE39,1:PRINT"S":NE
XTI:FOR1=15TO17STEP2:LOCATE37,1:PRINT"S8
9":NEXTI
38065 COLOR4,0:FOR1=28TO22:LOCATE39,1:PR
INT"S":NEXTI:COLOR2,6
38070 LOCATE38,2:PRINT"S":COLOR,8:LOCATE
38,3:PRINT"S":LOCATL36,18:COLOR4,6:PRINT
"S":PRINTCHR#(15):LOCATE31,2:PRINTCR#(0)
GR#(1)" "GR#(0)GR#(1):PSET(29,15)GR#(5),
6,0:PSET(29,17)GR#(5),6,0:PSET(15,2)GR#(
18),4,6:PSET(26,28)GR#(9),1,0:PSET(18,13
)GR#(9),1,0
38080 PSET(6,5)GR#(6),5,0:PSET(15,11)GR#
(7),5,0:LINE(6,6)-(6,11)GR#(8),7,0:LINE(
15,3)-(15,10)GR#(8),7,0:RETURN
38655 COLOR,0:FOR1=28TO22:LOCATE39,1:PRI
NT"S":NEXTI:COLOR,6
```

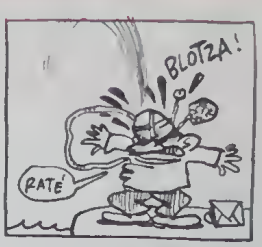
YAHTZEE

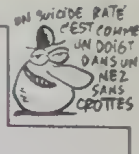
THOMSON TO7, TO70

Joueurs de dés qu'ils ont de la chance, voilà un jeu qu'il est passionnant.

Patrick LAHBIB

Mode d'emploi
Ce jeu utilise le crayon optique, les règles détaillées sont incluses






```
10 REM ********************************
20 REM ***          YAHTZEE          ***
30 REM ***   P.TE:  LAHBIB - 1985    ***
40 REM ***        TO7 - TO7 70        ***
50 REM ********************************
60 CLS
70 CLE:B550..25
80 FOR I=0 TO 160 ''EP 40
90 PEN 4:I.160- I*31.191
100 I=I+1
110 NE I
120 PRINTCHR$.20
130 PEN 5:.220,160 - 260,191),.5:(270,160
 - 310.191)
140 REM ********************************
150 REM ***    DEFINITION DES DeS    ***
160 REM ********************************
170 DIM CJ(13,4)
180 A$=CHR$(27)+"M"+CHR$(27)+"D"
190 B$=CHR$(27)+"O"+A$
200 C$=CHR$.27.+"L"
210 D$=CHR$.10)+CHR$.8)+CHR$(8)
220 E$=D$+CHR$(8)+CHR$.8)
230 F$=CHR$(27)+"O"+CHR$(27)+"S"+CHR$(27
)+"D"
240 H$=CHR$(11
250 REM ***********
260 REM *** UN ***
270 REM ***********
280 DEFGR$(0)=255.128,128.128,128,128.12
8,129
290 DEFGR$(1)=255,1.1.1,1.1.1,129
300 DEFGR$(2)=129.128.128.128,128,128,12
8.255
310 DEFGR$(3)=129.1,1.1,1,1,1,255
320 A$(0)=A$+GR$(0)+GR$(1)+D$+GR$(2)+GR$
(3)+H$
330 B$(0)=B$+GR$(0)+GR$(1)+E$+GR$(2)+GR$
(3)+C$
340 C$(0)=F$+GR$(0)+GR$(1)+E$+GR$(2)+GR$
(3)+C$
350 REM ***********
360 REM *** DEUX ***
370 REM ***********
380 DEFGR$(4)=255.128,128.128,128.128.12
8.128
390 DEFGR$(5)=255.1.1,25.25,1,1,1
400 DEFGR$ 6)=128.128,128,152,152.128,12
8.255
410 DEFGR$(7)=1,1.1.1,1.1,1,255
420 A$(1)=A$+GR$(4)+GR$(5)+D$+GR$(6)+GR$
(7)+H$
430 B$ 1)=B$+GR$(4)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR$
(7)+C$
440 C$ 1)=F$+GR$(4)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR$
(7)+C$
450 REM ***********
460 REM *** TROIS ***
470 REM ***********
480 DEFGR$(9)=255.128,128.128,128.128,12
8.129
490 DEFGR$(10)=129.128,128,152,152,128.1
28.255
500 DEFGR$(11 =129.1.1,1,1,1,1.255
510 A$-2)=A$+GR$(8)+GR$(9)+D$+GR$(10)+GR
$ 11)+H$
520 B$(2)=B$+GR$.8)+GR$(9)+E$+GR$(10)+GR
$ 11)+C$
540 C$(2)=F$+GR$(8)+GR$(9)+E$+GR$(10)+GR
$(11)+C$
550 REM ***********
560 REM *** QUATRE ***
570 REM ***********
580 DEFGR$(12)=255,128,128,152,152.128,1
28.128
590 DEFGR$(13)=1,1,1,25.25,1,1,25
600 A$(3)=A$+GR$(12)+GR$(5 +D$+GR$(6)+GR
$ 13)+H$
610 B$ 3)=B$+GR$ 12)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR
$ 13)+C$
620 C$(3)=F$+GR$(12)+GR$(5)+E$+GR$(6)+GR
$(13)+C$
630 REM ***********
640 REM *** CINQ ***
650 REM ***********
660 DEFGR$(14)=255,128,128,128,152,152,128,1
28.129
670 DEFGR$(15)=129,1,1,25,25,1.1,255
680 A$(4)=A$+GR$(14)+GR$(9)+D$+GR$(10)+G
R$(15)+H$
690 B$(4)=B$+GR$(14)+GR$(9)+E$+GR$(10)+G
R$(15)+C$
700 C$(4)=F$+GR$(14)+GR$(9)+E$+GR$(10)+G
R$(15)+C$
710 REM ***********
720 REM *** SIX ***
730 REM ***********
740 DEFGR$(16)=255,128,128,152,152,128,1
28,152
750 DEFGR$(17)=255,1,1,25,25,1,1,25
760 DEFGR$(18)=152,128,128,152,152,128,1
28,255
770 DEFGR$(19)=25.1.1,25,25,1.1,255
780 A$(5)=A$+GR$(16)+GR$(17)+D$+GR$(18)+
GR$(19)+H$
790 B$(5)=B$+GR$(16)+GR$(17)+E$+GR$(18)+
GR$(19)+C$
800 C$(5)=F$+GR$(16)+GR$(17)+E$+GR$(18)+
GR$(19)+C$
810 GOSUB 3560
820 REM ********************************
830 REM ***     NOMBRE DE JOUEURS      ***
840 REM ********************************
850 CLS
860 SCREEN,6,0
870 LOCATE11,0:ATTRB1,1:COLOR1:PRINT"NOM
BRE DE"
880 LOCATE11,10:PRINT"JOUEURS ?"
890 ATTRB0,0:LOCATE13,14:COLOR0:PRINT"(E
NTRE 2 ET 4)"
900 A$=INPUT$(1)
910 NJ=VAL(A$)
920 IF NJ<2 OR NJ>4 THEN GOSUB 3240:GOTO
 900
930 CLS
940 FOR JOUEUR=1 TO NJ
950 FOR I=1 TO 13
960 CJ(I,JOUEUR)=-1
970 NEXT I,JOUEUR
980 REM ********************************
990 REM ***      GRILLE DU JEU         ***
1000 REM ********************************
1010 COLOR0:RESTORE
1020 BOXF(0,0)-(319,4),0
1030 BOXF(152,4)-(156,148),0
1040 BOXF(0,148)-(319.151),0
1050 BOXF(56.5)-(131.20),-8
1060 BOXF(224,5)-(319.20),-8
1070 FOR I=1 TO 8
1080 READ L
1090 LINE(0,L)-(152,L)
1100 LINE(157,L)-(319,L)
1110 NEXT I
1120 LINE(0,148)-(319.148)
1130 FOR I=1 TO 4
1140 READ C
1150 LINE(C,4)-(C,140)
1160 NEXT I
1170 FOR I=1 TO 4
1180 READ C
1190 LINE(C,4)-(C.132)
1200 NEXT I
1210 FOR I=21 TO 101 STEP 16
1220 BOXF(0,I)-(51,I+14),-8
1230 BOXF(157,I)-(219,I+14),-8
1240 NEXT I
1250 BOXF(6,5)-(51,19),-2:COLOR0,1:LOCAT
E0,1:PRINT"JOUEUR"
1260 BOXF(157,5)-(219,19),-2:LOCATE20,1:
PRINT"JOUEUR"
1270 BOXF(0,117)-(51,131),-2:LOCATE0,15:
PRINT"TOTAL"
1280 BOXF(0,133)-(51,147),-2:LOCATE0,17:
PRINT"PRIME"
1290 BOXF(157,133)-(319,147),-6:LOCATE20
,17:COLOR,5:PRINT"ARRET"
1300 BOXF(157,117)-(219,131),-8:LOCATE20
,15:COLOR4,7:PRINT"CHANCE"
1310 FOR k=0 TO 20 STEP20
1320 FOR I=2 TO 7
1330 READ MOT$
1340 LOCATE K,20I-1
1350 PRINT MOT$
1360 NEXT I
1370 NEXT K
1380 COLOR0
1390 FOR I=1 TO NJ
1400 LOCATE 8*(I-1*03.1:PRINT USING"0";I
1410 LOCATE 29*(I-1*03,1:PRINT USING"0";
I
1420 NEXT I
1430 FOR I=1 TO 5
1440 READ PLA(I)
1450 NEXT I
1460 CONSOLE19,24
1470 REM ********************************
1480 REM ***   DEROULEMENT DU JEU     ***
1490 REM ********************************
1500 FOR COUP=1 TO 13
1510 FOR JOUEUR=1 TO NJ
1520 SCREEN,2:CLS
1530 BOXF(57+(JOUEUR-1)*24,5)-(79+(JOUEU
R-1)*24,19),-4:LOCATE8+(JOUEUR-1)*03,1:CO
LOR0,3:PRINT USING "0";JOUEUR
1540 BOXF(225+(JOUEUR-1)*24,5)-(247+(JOU
EUR-1)*24,19),-4:LOCATE29+(JOUEUR-1)*03,1
:COLOR0,3:PRINT USING "0";JOUEUR
1550 FOR I=1 TO 5
1560 DR(I)=0:DJ(I)=0:DJ2(I)=0
1570 NEXT I
1580 DJ2(6)=0
1590 NC=0:SCO=0:SP=0
1600 BOXF(226,160)-(260,191),3
1610 GOSUB 3260     'TIRAGE DES DES
1620 IF NC=3 THEN 1760
1630 INPUTPEN C,L
1640 IF C<0 THEN 1630
1650 IF L<140 THEN GOSUB 3400:GOTO 1060
1660 IF POINT(C,L)>-6 THEN 3160
1670 ON PEN GOTO 1690.1700,1710,1720,173
0.1610,1760
1680 GOTO 1630
1690 I=1:GOTO 1740
1700 I=2:GOTO 1740
1710 I=3:GOTO 1740
1720 I=4:GOTO 1740
1730 I=5
1740 IF DR(I)=1 THEN OP(I)=0:LOCATE PLA(
I),21:PRINTC$(DJ(I)-1) ELSE DR(I)=1:LOC
ATEPLA(I),21:PRINTR$(DJ(I)-1)
1750 GOTO 1630
1760 REM ********************************
1770 REM ***  DETERMINATION DU COUP   ***
1780 REM ********************************
1790 GOSUB 3400
1800 BOXF(26,20)-(38,23)CHR$(32),2,2
1810 COLOR0,2
1820 LOCATE 38,21:PRINT"PLACE2"
1830 LOCATE 28,22:PRINT"VOTRE COUP"
1840 INPUTPEN C,L
1850 IF C<0 THEN 1840
1860 IF POINT(C,L)>-6 THEN 3160
1870 IF C<0 OR (C)55 AND C<152) OR C>219
 THEN GOSUB 3240:GOTO 1840
1880 LIG=INT((L-20)/15)+1
1890 IF C 150 THEN 2020
1900 REM ********************************
1910 REM *** COLONNE DE GAUCHE ***
1920 REM ********************************
1930 IF LIG>=1 AND LIG<=6 THEN 1990
1940 GOSUB 3240:GOTO 1840
1950 IF CJ(LIG,JOUEUR) >-1 THEN GOSUB 32
40:GOTO 1840
1960 SCO=0J2(LIG)+LIG
1970 COL=9:IND=LIG
1980 GOTO 2670
1990 REM ********************************
2000 REM *** COLONNE DE DROITE ***
2010 REM ********************************
2020 IF LIG>=1 AND LIG<=7 THEN 2040
2030 GOSUB 3240:GOTO 1840
2040 IND=LIG+6
2050 IF CJ(IND,JOUEUR) >-1 THEN GOSUB 32
40:GOTO 1840
2060 COL=29
2070 ON LIG GOTO 2130.2200.2270,2390,248
0,2570.2640
2080 REM ********************************
2090 REM *** CALCUL DES POINTS POUR ***
2100 REM ***      LE COUP JOUE       ***
2110 REM ********************************
2120 REM ********************************
2130 REM *** BRELAN ***
2140 REM ********************************
2150 FOR I=1 TO 6
2160 IF DJ2(I)>=3 THEN SCO=SP:GOTO 2670
2170 NEXT I
2180 GOTO 2670
2190 REM ********************************
2200 REM *** CARRE ***
2210 REM ********************************
2220 FOR I=1 TO 6
2230 IF DJ2(I)>=4 THEN SCO=SP:GOTO 2670
2240 NEXT I
2250 GOTO 2670
2260 REM ********************************
2270 REM *** FULL ***
2280 REM ********************************
2290 FOR I=1 TO 6
2300 IF DJ2(I)>5 THEN SCO=25:GOTO 2670
2310 IF DJ2(I)>3 THEN 2340
2320 NEXT I
2330 GOTO 2670
2340 FOR I=1 TO 6
2350 IF DJ2(I)>2 THEN SCO=25:GOTO 2670
2360 NEXT I
2370 GOTO 2670
2380 REM ********************************
2390 REM *** PETITE SUITE ***
2400 REM ********************************
2410 S=0
2420 FOR I=1 TO 6
2430 IF DJ2(I)>=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2440 IF S=4 THEN SCO=30:GOTO 2670
2450 NEXT I
2460 GOTO 2670
2470 REM ********************************
2480 REM *** GRANDE SUITE ***
2490 REM ********************************
2500 S=0
2510 FOR I=1 TO 6
2520 IF DJ2(I)>=1 THEN S=S+1 ELSE S=0
2530 IF S=5 THEN SCO=40:GOTO 2670
2540 NEXT I
2550 GOTO 2670
2560 REM ********************************
2570 REM *** YAHTZEE ***
2580 REM ********************************
2590 FOR I=1 TO 6
2600 IF DJ2(I)>5 THEN SCO=50:GOTO 2670
2610 NEXT I
2620 GOTO 2670
2630 REM ********************************
2640 REM *** CHANCE ***
2650 REM ********************************
2660 SCO=SP
2670 REM ********************************
2680 REM ***  INSCRIPTION DU SCORE   ***
2690 REM ********************************
2700 LOCATE COL+(JOUEUR-1)*03,20LIG+1:COL
OR0,6:PRINT USING "00";SCO
2710 BOXF(57+(JOUEUR-1)*24,5)-(79+(JOUEU
R-1)*24,19),-8:LOCATE8+(JOUEUR-1)*03,1:CO
LOR0,7:PRINT USING "0";JOUEUR
2720 BOXF(225+(JOUEUR-1)*20,5)-(247+(JOU
EUR-1)*24.19),-8:LOCATE29+(JOUEUR-1)*03,1
:COLOR0,7:PRINT USING "0";JOUEUR
2730 CJ(IND,JOUEUR)=SCO
2740 NEXT JOUEUR
2750 NEXT COUP
2760 REM ********************************
2770 REM ***      RESULTATS         ***
2780 REM ********************************
2790 CLS
2800 PLAY"O4L24DOREMI00FASOLAFAMIREDOO3L
AO4L9600"
2810 BOXF(65,157)-(255,171),-5
2820 BOXF(65,173)-(120,107),-5
2830 BOXF(129,173)-(255,107),-7
2840 COLOR.4:LOCATE9,20:PRINT"JOUEUR    1
    2    3    4"
2850 LOCATE10,22:PRINT"TOTAL"
2860 LINE(64,156)-(64,100)
2870 LINE-(256,100)
2880 LINE-(256,156):LINE-(64,156)
2890 LINE(64,172)-(256.172)
2900 FOR I=1 TO 9
2910 READ A
2920 LINE(A,157)-(A,100)
2930 NEXT I
2940 COLOR,6
2950 FOR JOUEUR=1 TO NJ
2960 SUM=0
2970 FOR I=1 TO 6
2980 SUM=SUM+CJ(I,JOUEUR)
2990 NEXT I
3000 LOCATE 8*(JOUEUR-1*03,15:PRINT USIN
G "00";SUM
3010 IF SUM<63 THEN 3040
3020 SUM=SUM+35
3030 LOCATE 8*(JOUEUR-1)*03,17:PRINT"35"
3040 FOR I=7 TO 13
3050 SUM=SUM+CJ(I,JOUEUR)
3060 NEXT I
3070 LOCATE 17+(JOUEUR-1)*04.22:PRINT USI
NG"000";SUM
3080 NEXT JOUEUR
3090 REM ********************************
3100 REM ***    AUTRE PARTIE ?      ***
3110 REM ********************************
3120 LOCATE 6,24:COLOR0.7:PRINT"VOULEZ-V
OUS REJOUEZ ? (O/N)";
3130 REP$=INPUT$(1)
3140 IF REP$="O" THEN CONSOLE0,24:GOTO 8
20
3150 IF REP$<>"N" THEN 3130
3160 REM ********************************
3170 REM ***   ARRET DE LA PARTIE   ***
3180 REM ********************************
3190 CONSOLE0,24
3200 CLS:SCREEN4,6,6:PRINTCHR$(1"";:END
3210 REM ********************************
3220 REM ***    MAUVAIS POINTAGE    ***
3230 REM ********************************
3240 FOR T=1 TO 5:BEEP:NEXT T
3250 RETURN
3260 REM ********************************
3270 REM ***     TIRAGE DES DeS     ***
3280 REM ********************************
3290 FOR I=1 TO 5
3300 IF DR(I)=1 THEN 3350
3310 O=INT(RND*6)
3320 DJ(I)=O+1
3330 LOCATE PLA(I ,21:PRINT O$(O
3340 DR(I)=1
3350 NEXT I
3360 PLAY"L30951LA3OFA"
3370 NC=NC+1
3380 LOCATE34,22:COLOR0:PRINTNC
3390 RETURN
3400 REM ********************************
3410 REM *** REPERAGE DES DeS TIRES ***
3420 REM ********************************
3430 FOR I=1 TO 5
3440 DJ2(DJ(I)) =DJ2(DJ(I))+1
3450 SP=SP+DJ(I
3460 NEXT I
3470 RETURN
3480 REM ********************************
3490 REM ***          DATAS          ***
3500 REM ********************************
3510 DATA 20.36,52,68,84,100.116.132
3520 DATA 56.80,104.128.224.248.272.296
3530 DATA AS,DEUX.TROIS,QUATRE.CINQ.SIX.
BRELAN.CARRE.FULL."P SUITE","G SUITE",YA
HTZEE
3540 DATA 1,6,11,16,21
3550 DATA 127,129.143,195,227
3560 REM ********************************
3570 REM ***     PRESENTATION       ***
3580 REM ********************************
3590 CLS
3600 SCREEN,0,0
3610 BOX(0,0)-(319,199),4
3620 BOX(10,10)-(309.189),4
3630 ATTRB0,1:COLOR1
3640 LOCATE 13,8,0
3650 PRINT"PATRICK LAHBIB"
3660 LOCATE16,18
3670 PRINT"PRESENTE"
3680 ATTRB1,1:COLOR4
3690 LOCATE13,14:PRINT"YAHTZEE"
3700 A$="L24O4DOL12MIFAL24SOL12FAMI"
3710 B$="L24FALASOSO"
3720 C$="L24REDDORE"
3730 D$="O50OO4L12SILAL24SOL12FAMILA4RES
ODO"
3740 PLAY A$+B$+A$+C$+A$+B$+D$
3750 LOCATE 2,21:ATTRB0,0:COLOR7:PRINT"T
APER 0 POUR AVOIR LES INSTRUCTIONS"
3760 LOCATE2,22:PRINT"TAPER 1 POUR JOUER
 TOUT DE SUITE"
3770 A$=INKEY$
3780 X=RND
3790 IF A$="1" THEN ATTRB0,0:RETURN
3800 IF A$<>"0" THEN 3770
3810 COLOR0,7:CLS:SCREEN.,4
3820 PRINT:PRINT:PRINT
3830 PRINT"  LE JEU CONSISTE A MARQUER L
E PLUS"
3840 PRINT" GRAND NOMBRE DE POINTS EN RE
ALISANT"
3850 PRINT" AVEC 5 DeS LES CONFIGURATION
S SUI"
3860 PRINT" SUIVENT"
3870 PRINT:COLOR1
3880 PRINT"  AS  ";:COLOR0:PRINT"LE PLUS
 D'AS POSSIBLE"
3890 PRINT"          COMPTAGE DES POINTS:SOM
ME DES AS"
3900 PRINTSPC(2)A$(0)SPC(2)A$(0)SPC(2)A$
(3)SPC(2)A$(0)SPC(2)A$(5)
3910 COLOR0:LOCATE22,11:PRINT"  --> 3 PO
INTS"
3920 PRINT:PRINT:COLOR1
3930 PRINT"  DEUX,TROIS,QUATRE,CINQ,SIX"
3940 COLOR0
3950 PRINT"      MEME PRINCIPE QUE POUR
L'AS"
3960 PRINT:PRINT:COLOR1
3970 PRINT"  BRELAN";:COLOR0:PRINT" 3 D
es IDENTIQUES"
3980 PRINT"          COMPTAGE DES POINTS
TOTAL Des"
3990 PRINTSPC(2)A$(5)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$
(5)SPC(2)A$(5)SPC(2)A$(4)
4000 COLOR0:LOCATE22,21:PRINT"--> 27 POI
NTS"
4010 LOCATE10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER
SUR 1 TOUCHE";
4020 A$=INPUT$(1)
4030 COLOR0,7:CLS
4040 PRINT:PRINT
4050 PRINT:COLOR1
4060 PRINT"  CARRE";:COLOR0:PRINT"  4 De
s IDENTIQUES"
4070 PRINT"          COMPTAGE DES POINTS:
TOTAL Des"
4080 PRINTSPC(2)A$(4)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$
(4)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(4)
4090 COLOR0:LOCATE22,21:PRINT"--> 24 POIN
TS"
4100 PRINT:PRINT:COLOR1
4110 PRINT"  FULL";:COLOR0:PRINT"  3 Des
 IDENTIQUES + 2 Des "
4120 PRINT"          IDENTIQUES"
4130 PRINTSPC(2)A$(2)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$
(4)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$(4)
4140 COLOR0:PRINT:PRINT"          UN FULL
RAPPORTE 25 POINTS"
4150 PRINT:PRINT:COLOR1
4160 PRINT"  PETITE SUITE";:COLOR0:PRINT
"  4 Des QUI SE SUIVENT"
4170 PRINTSPC(2)A$(5)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$
(5)SPC(2)A$(4)SPC(2)A$(2):COLOR0:LOCATE2
2,10:PRINT"(1C1, 1-2-3-4-5)
4180 PRINT"          UNE PETITE SUITE VAUT
 30 POINTS"
4190 LOCATE 10,24:COLOR1,6:PRINT"APPUYER
SUR 1 TOUCHE";
4200 A$=INPUT$(1)
4210 COLOR0,7:CLS
4220 PRINT:PRINT
4230 PRINT:PRINT:COLOR1
4240 PRINT"  GRANDE SUITE";:COLOR0:PRINT
"  5 Des QUI SE SUIVENT"
4250 PRINTSPC(2)A$(3)SPC(2)A$(2)SPC(2)A$
(4)SPC(2)A$(1)SPC(2)A$(2):COLOR0:LOCATE2
2,6:PRINT"(1C1, 1-2-3-4-5)
4260 PRINT"          UNE GRANDE SUITE VAUT 4
0 POINTS"
4270 PRINT:PRINT:COLOR1
4280 PRINT"  YAHTZEE";:COLOR0:PRINT"  5
Des IDENTIQUES"
4290 PRINTSPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$
(3)SPC(2)A$(3)SPC(2)A$(3)
4300 PRINT:COLOR0:PRINT"          UN YA
HTZEE VAUT 50 POINTS"
4310 PRINT:PRINT:COLOR1
```

A SUIVRE...

C'est nouveau, ça vient de sortir

ICI ON AIME PAS LES ÉTRANGERS

Vous débarquez de votre ranch natal, à la poursuite d'une bande de six voleurs de bétail, dans le douce ville de Carson City. Déboussolé comme tous les ploucs arrivant en ville vous foncez au saloon boire un coup. Dix dollars la whisky, se gêne pas le patron du coin. Direction l'hôtel pour récupérer du trajet en diligence : dix dollars la chambre.

Et roulez jeunesse. A ce rythme, il y a longtemps que la banque fédérale ne suivrait plus pour faire tourner la planche à billets.

Basé sur une idée fort originale, ce premier logiciel de la société (française) *A G B* grince à la moindre sollicitation. Le saisie des commandes en provenance du clavier pose tellement de problèmes qu'il a été dur de continuer à jouer plus de trente secondes. Un superbe scrolling d'écran, impressionnant pour le Spectrum, ne fera pas pardonner les multiples maltaçons du logiciel. Les séquences d'arcade se limitent aux agressions des six voleurs et si vous croyez pouvoir leur rendre coup pour coup, jouez plutôt au loto vous aurez plus de chances de gagner à ce jeu-là. Le son, poussif au possible, ne mérite aucun commentaire, positif ou négatif. La mort qui vous guette à chaque mouvement vous rendra nerveux, par son omniprésence, au point de vous faire dire : "quelle merde ce jeu !". Dommage ! C'était un jeu français, espérons qu'ils feront mieux la prochaine fois. **Carson City** par *A.G.B.* pour Spectrum.

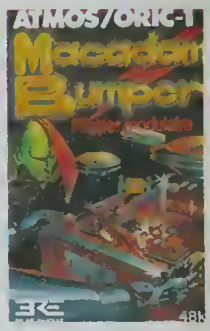
ATTENTION AUX GROS SABOTS

Les industriels de la programmation débarquent ! Finie la petite bidouille des éditeurs de logiciels, la société VLSI espère mettre un coup d'arrêt à la production de softs aussi fermés que les coffres-forts de la Banque de France en lançant prochainement sur le marché des logiciels d'aide à la programmation indépendants des langages existants déjà sur vos machines.

Je souhaite sincèrement bien du courage à Daniel RAVEZ, l'initiateur de ce projet, et à son équipe de programmeurs car pour l'originalité de l'idée il peuvent repasser. Des maisons aussi célèbres qu'Electronic Arts (avec Adventure Construction Set) ou Codewriter Corporation (avec Adventure Writer) se sont cassé les dents de bien belle façon en s'attaquant à ce genre de logiciels. Malgré tout j'attends patiemment les premières productions de l'industriel pour juger de la qualité de la chose. Wait and See (merci mon Général !).

LES FRANÇAIS FRANCHISSENT UNE FRONTIÈRE

Le hit d'Ere Informatique **Macadam Bumper**, existant sur Oric, Amstrad et Spectrum va être distribué en Angleterre, en anglais, par la société PSS. Dès le mois d'août vous pourrez apprendre l'anglais en jouant au billard électrique. D'autre part les logiciels en Angleterre n'atteignant pas les prix prohibitifs de notre chère nation, une baisse du prix de la version française devrait intervenir prochainement pour bloquer une importation parallèle de l'autre version. Un dernier détail qui ne manqua pas de saveur : seuls les Amstrad et les Spectrum profiteront de cette exportation, l'Oric n'existant visiblement pas outre Manche.



ZX 81 TROP SUCRÉ

Depuis 99 ans, le monde entier se régalait avec le **ZX 81**. Pour une raison aussi inattendue qu'irraisonnée, le fabricant de la chose décida un jour que le produit ne correspondait plus à l'attente du public et sortit une nouvelle version plus sucrée du **ZX 81**. C'était sans compter sur les traditionnalistes américains, la nouvelle version fut boudée, des associations de défense pour l'ancien **ZX 81** furent créées et le fabricant ne put que se plier aux exigences de la foule : avant même d'avoir été exporté hors des USA, le **ZX 81** plus sucré fut retiré de la circulation. Fantastique Amérique.

NDLR. A la suite d'une légère méprise, cet article est tout faux. Il faut remplacer le mot ZX 81 par le mot **COCA-COLA** *et tout rentre dans l'ordre, sauf le journaliste qui est bien évidement viré.*

A VOTRE BON CŒUR, LES INTELLOS

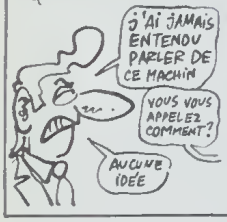
Un journal qui n'a pas assez de lecteurs se retrouve devant un choix relativement simple :
1) Arrêter
2) Changer
3) Trouver du fric.

C'est la troisième solution qu'a choisi "L'autre Journal", anciennement "Nouvelles littéraires" en lançant un appel par de pleines pages de publicité dans "le Monde" et "Libération". Malheureusement, les pages en question sont comme le contenu du journal : ésotériques ! On y voit un grand titre "Un million de francs pour L'autre Journal", on y affirme ensuite que "seuls les lecteurs assurent l'indépendance du journal" (sic), une liste de célébres abonnés et les tarifs d'abonnement closent ces pages pour le moins spéciales.

Je me trompe peut-être, mais si un journal fait par des intellos pour des intellos lance un appel incompréhensible pour des non-intellos, il y a peu de chance pour que le petit cercle des abonnés-intellos grandisse. Surtout quand on lit entre les lignes : "a votr'bon coeur, M'sieurs Dames", la quête, même à grands coups de pages de pub à 10 bâtons, même quand on cherche 100 briques, c'est pas la classe, ça la fout mal pour l'élite. La solution 2 serait sans doute meilleure. Encore, qu'à mon avis, le 1 serait nettement mieux adaptée, mais je suis de parti pris : je n'aime ni les pédants, ni les mendiants.

KOLLABOS

Quelque part dans le canard, vous trouverez un article sur les problèmes des fabricants de MSX. Celui-ci est à propos des Européens qui y ont cru. Ce mois-ci est paru dans les pages d'un de nos confrères britanniques un encart de 5 pages vantant les mérites d'une association de revendeurs de MSX.



Parmi les 44 détaillants portés sur la liste accompagnant cette publicité, il y avait Dorking Audio. "Nous ne vendons plus d'ordinateurs depuis un an, je ne sais pas ce que notre nom vient faire là-dedans", il y avait McKenna and Brown. "Nous n'avons jamais fait partie d'une telle association -qui a disparu, d'ailleurs", il y avait plein de gens qui n'en avaient "jamais entendu parler". Et qui n'en entendront probablement jamais plus : le groupe s'est dissout, et nul ne sert qui avait décidé de le mettre sur pied.

Le groupe s'appelait "l'Axe". En France, il y a un groupe qui s'appelle "groupe MSX". Que ceux qui en ont entendu parler nous écrivent, ils ont perdu.

PAS D'PITIÉ POUR LES DEULIGNES

Alors même qu'il semblait impossible que ce phénomène ait lieu, il s'est produit en Finlande dans la nuit du 12 Octobre au 23 Avril, nous avons réussi à dégotter cinq deulignes d'un coup dans la boîte aux lettres. Ne nous sentant plus de joie nous bondîmes sur nos ordinateurs uniques et préférés et voilà ce qui apparut à nos yeux ébahis.

Christian ROCHE n'aime pas l'anglais, il le transforme en couleurs s'il vous plaît !

Listing Atmos

```
1 A$=" A9000DE202AD760229070DE102
2004F2A076024A290700E1022080F1A9B6
A0C34C00CC"
2 FORI=1TO35:POKE#3FF+I,VAL("#"+M
IO$(A$,I*2,2)):NEXT:OOKE#18,$400
```

Philippe CHARRIERE frappe à nouveau très fort dans sa spécialité. A vous de donner le bon point de départ pour un usage correct.

Listing Atari

```
1  PRINT "HEURES,MINUTES";: INPUT
   H,M:A = 60 * H + M:K18 =  INT
   (12 * A / 256):K19 = 12 * A -
   256 * K18: POKE 18,K18: POKE
   19,K19
2 A =  INT (( PEEK (19) +  PEEK
   (18) * 256) / 12):H =  INT (
   A / 60):M = A - 60 * H: POS
   ITI ON 15,12: PRINT H;" H ";
   M;" M ": GOTO 2
```

Eric FAUQUET relance l'intérêt de Bidouillo Grenouille grâce à sa magnifique protection.

Listing MSX

```
1 'PROTECTEUR
2 POKE&HFF8A,&H1B:POKE&HFF8B,&H41:POKE&H
FF8B,&HC3:DEFUSR=&H3F8:L=USR(0)
```

Sébastien MOUGEY débute le concert grâce à ces quelques manipulations machinesques.

Listing Commodore 64

```
1 FORF=696TO714 READA POKEF,A NEXT
 :SYS696 POKE54296,15 POKE54277,190
  POKE54270,240 POKE54276,33
2 DATA169,195,141,20,3,169,2,141,2
1,3,96,165,162,141,1,212,76,49,234
```

Hervé INISAN empoche discrètement les deux logiciels pour sa magnifique fonction rectangle. Pour l'utiliser, appelez-la par (SHIFT arrobas)RECTANGLE,X,Y,A,L avec X, Y les coordonnées de l'angle supérieur gauche at A, L la longeur et le largeur.

Listing Amstrad

```
1 a$="01090021 1000c3d1bc0a00c31c005
2454354414a474cc50000000000fe04c0c
dc6bbd5e5dd5607dd5e06dd6605dd6e04c
dc0bbdd5603dd5e0221000d5cdf9bbdd6
601dd6e00e5cdc7bd110000cdf9bbd1e1d
5cdc7bdeb210000cdf9bbe1110000cdf9b
be1d1c3c0bb"
2 FOR t=1 TO LEN(a$) STEP 2:POKE &
7FFF+t/2,VAL("&"+MID$ (a$,t,2)):NE
XT:MEMORY &7FFF:CALL &0000
```

L'inépuisable flemmard Philippe PELTIER gagne une nouvelle fois un logiciel pour son catalogueur de disquettes.

Listing Apple

```
1  FOR A = 768 TO 765: READ B: POKE A,B:
   NEXT : POKE 54,0: POKE 55,3: CALL
   1002: DATA 201,141,240,9,32,240,253,32,
   16,252,76,16,252,169,39,76,100,252
2  PRINT  CHR$ (4)"CATALOG"
```

Bien vu la jeunesse, continuez comme ça et vous irez encore plus loin dans la mémoire de vos micros.

INFORMAFLIC

Quand il fait aussi chaud que ça, j'aime bien me taper quelques petits pastis avant de déjeuner. La terrasse du troquet à côté de l'hebdo est parfaite pour ce genre d'exercices. Ce jour-là, j'avais rendez-vous à deux heures pour l'interview de l'inventeur d'un compatible ZX-81 et cet emmerdeur habitait à l'autre bout de la ville. Pour pouvoir savourer à l'aise le plat du jour et le nouveau petit rosé de Peuil, j'ai décidé de prendre ma voiture pour gagner du temps. Comme d'habitude, j'ai foutu en l'air le PV qui ornait mon essuie-glace, non sans m'excuser auprès de cette gentille petite dame qui était bloquée par ma bagnole en double file.

Pans est embouteillé comme c'est pas possible pendant l'été, les cars de touristes sont piresque tout, ces enfoirés se traînent pour faire admirer le paysage à leurs passagers de toutes les couleurs. J'ai été obligé de pousser la seconde à fond sur les quais pour pouvoir en doubler deux d'un coup. Ma Porsche a six ans, mais elle tire encore bien, la deuxième monte toujours à 140 sans problème, ce qui ne m'a pas empêché d'arriver à la bourre, et pas le moindre place pour stationner. Tant pis, je me suis garé juste devant chez lui, dans le couloir du bus, après tout, je n'en avais pas pour longtemps.

Le compatible était évidemment nul, le bonhomme taré et complètement perdu dans son trip informatique, l'interview a été bâclée en dix minutes.

Non seulement j'avais un PV en redescendant, mais comme j'ai commencé à engueuler sérieusement le contrôleur de la RATP qui m'avait aligné, ce con a appelé les flics et j'ai eu droit à souffler dans le ballon.

Ma carte de presse a un peu impressionné le jeune flic qui m'a accompagné à l'hosto pour la prise de sang, il m'a laissé partir rapidement et j'ai pu retourner à mon occupation favorite : la terrasse du troquet à côté de l'hebdo.

Bien entendu, quand j'ai reçu les contraventions chez moi, j'ai fait le mort, comme 60 % des français qui ne paient leurs contraventions que le plus tard possible. L'ammerdant, et j'aurai quand même dû le savoir en tant que journaliste informatique, c'est que la loi du 12 juillet 1985 était maintenant entrée en application depuis un an (on fait comme si on était en août 86, vous suivez ?) et, non seulement le tarif des amendes atteint des sommets, mais, en plus, on multiple par deux les amendes impayées dans les délais et, pire que tout, le service de recouvrement des amendes est informatisé depuis septembre 85. L'horreur, plus moyen de passer au travers !

Mon stationnement en double file me coûte 225 francs, mon couloir de bus 900 balles, mon excès de vitesse 2500 balles et mon petit coup dans le nez 5000 francs. N'ayant pas payé dans les délais, l'ordinateur-flic a le regret de me multiplier la douloureuse par deux, soit une très jolie somme de 19 250 francs plus 2,43 francs de frais.

Viva la bagnole ! Votez à droite, votez à gauche, de toute façon vous l'avez dans le dos !

C'est nouveau, ça vient de sortir

UN BRUIT QUI COURT

Amstrad Inc le société qui va s'occuper de la commercialisation de l'Amstrad CPC 6128 aux Etats Unis, ne serait pas soutenue par la maison-mère en Angleterre mais par l'importateur espagnol de la machine Indescomp Encore plus étrange le micro serait assemblé en Espagne et exporté aux States Dernier racontar autour de cette machine, que nous ne devrons pas voir en Europe avant l'année prochaine, la chaîne Sears (premier distributeur en grandes surfaces du monde) serait prêt à vendre l'engin à la seule condition de le rebaptiser Sears 6128, ou quelque chose d'approchant L'idée n'est pas si choquante qu'il y paraît Amstrad diffuse le 464 et le 664 sous le nom de l'importateur en Allemagne soit Schneider Affaire à suivre !

(NDLR Et un SEARS lle, c'est possible ?)

LE FLOP DE L'ANNÉE

Ce flop provient des USA durant le CES de Chicago, seule une maison de distribution a osé presenter des logiciels pour MSX. Rassurez-vous ! La boîte n'est ni américaine, ni anglaise, ni japonaise, ni française mais hollandaise. Aacko Soft, filiale de distribution de l'equivalent local d'Hachette n'a pas eu froid aux yeux puisqu'elle ne présentait que ça a Chicago Visiblement les boulettes forment la spécialité des grandes maisons de ce genre.

1, 2, 3 PARTEZ

Ce livre est la preuve flagrante que PSI ne publie pas que des nullités Les possesseurs de ce logiciel génial mais complexe vont enfin pouvoir l'exploiter à fond à condition d'arriver au bout des 320 pages de texte écrit petit 150 balles seulement

C'est bien normal, ça, qu'un gros bouquin bon et professionnel ne coûte que 150 petits francs alors qu'un mince bouquin nul grand public de Deconchat ou de Sehan vaille 120 balles ? Théoriquement, le grand public achete plus, donc ça devrait être moins cher, non ?

Ah, les mystères du marquetingue à la française !

MERCI MONSIEUR DIXONS

Nous vous l'avions annoncé le MSX Toshiba HX-10 est en vente sur le marché anglais Mais voilà Dixons, l'un des plus gros revendeurs, le solde à 1200 francs alors que le prix conseillé est de 2800 francs Il faut dire qu'ils vendent déjà le Hit Bit de sony à 1700 francs, bien au-dessous de son prix recommandé

Le bruit court depuis déjà quelques semaines que Toshiba aurait 70 000 unités invendues en stock Ces derniers ont "nié jaune", du style "mais non, pas plus de 69 997, vous rigolez !"

Le MSX marche de moins en moins.

C'est marrant, quand même Quand le MSX a été annoncé, on a vu arriver des japonais avec le soleil dans le dos, en contre-plongée, sûrs de leur technique, de leur politique de vente, de leur produit. Après tout, ils avaient fait les meilleures télés du monde, les meilleurs magnétoscopes, les meilleures chaînes Et voilà qu'on s'aperçoit qu'ils sont humains ! Qu'ils ont la même taille que nous ! Qu'ils n'ont pas plus de soleil dans le dos que nous ! Qu'il n'y a pas de choeur de violons qui se déclenche dès qu'ils parlent ! Qu'ils font des erreurs comme nous !

Je suis drôlement déçu

ET UN REMAKE, UN

Software Project's s'essoufle du côté de l'imagination Après l'intense succès remporté par Jet Set Willy, la maison lance ces jours-ci la suite appelée cuneusement **Jet Set Willy II** Pas de surprise ni de malaise le second est le digne successeur du premier, seules des améliorations de détail apparaissant Willy ne souffre plus de problèmes de déplacement, la saisie du joystick étant visiblement modifiée Le nombre de salles atteint maintenant cent, les pièges parsemés dans celles-ci deviennent innombrables. Sinon les fanatiques retrouveront avec un plaisir immense ce nouveau defi au bidouillage, pour débuter ou l'on veut, avec le nombre de vie que l'on veut, avec ou sans les monstres. Seul gag absolu, si vous rejoignez la chambre nuptiale avant le terme de votre recherche, votre maître de promise vous raisonnera d'un direct à la machoire mortel **Jet Set Willy II** de *Software Project's* pour Commodore et Spectrum.

JE VOUS FAIS UN PAQUET GROUPÉ ?

Quatre ouvrages techniques édités par Editests viennent d'être édités par Editests Certes, certes Voilà du concret, de l'information brute Pas de censure, ici Quatre bouquins sortent ? Hop, on annonce. "Quatre bouquins sortent". On ne trompe pas le lecteur, on lui dit la vérité D'autres auraient dit : "Trois livres vont sortir", ou "Quelques fascicules seront édités" Nous, non Ils sont quatre, ils sortent Pal

Par exemple, le premier s'appelle "L'âre du Vidéotex" On le dit, on ne le garde par pour nous. On dévoile même son contenu tout ce qui concerne le Videotex Pas mal, hein ? Les aspects techniques (comment se comporte un minitel, les jeux de caractères, la prise pén-informatique), le système Télétel (les modes de taxation, les PAV, l'assistance), les applications (technique de recherche, interaction, schémas généraux), les différentes normes (Prestel, Bildschirmtext, Télétel) et autres Ce superbe ouvrage vaut 110 francs On l'annonce à 12 francs et cinquante centimes ? Non, on dit franchement "110 balles le bouquin"

Le second s'appelle "Le Langage Modula 2" Il parle du langage Modula 2 Parce que chez Editests aussi, ils sont francs. Ca parle de Modula 2, hop, ils l'appellent Modula 2. Ca ne traîne pas 110 francs pour ce petit livre Faut vraiment aimer ça C'est le même prix que l'autre, mais comme le rapport qualité-prix est moins bon, on dit "C'est trop cher" Ca l'est

Le troisième s'appelle "Les langages et les systèmes LISP" Ca parle du Lisp Ca vaut 130 francs C'est brutal, mais on vous le dit quand même

Le quatrième n'est autre que "La face cachée de l'informatique" Il concerne les aspects techniques, fonctionnels, commerciaux et légaux Ce dernier point peut aider bien des gens qui se lancent dans l'informatique, tant les sociétés d'édition que les auteurs qui souhaitent vendre un programme. Il vaut 190 francs Il fait 400 pages C'est un bon rapport qualité-prix on le dit. Il est lisible, ce qui est rare pour un ouvrage sur la légalité

Voilà, quatre livres passés au crible De la vérité pure, comme elle jaillit de la source. Pas d'intox, des faits Voilà l'information comme on la conçoit.

NDLR. On pompe sur Berroyer. On aime pas ça On le dit. On fout à la porte Paf !

SCALPEL... COMPRESSE...

Habituellement, dans la tête des acheteurs de ce genre de matériel, IBM ne peut que fournir une documentation des plus conséquentes lorsqu'il livre un PC. Effectivement, vous tous qui avez acquis un PC récemment, vous jouissez d'un paquet de renseignements plus qu'impressionnant. Pourtant des trucs, des bidouilles manquent à l'appel : les adresses stratégiques pour trafiquer le DOS, les routines système mortelles ou les commandes spéciales du drive ne figurent à aucun endroit de ces centaines de pages des romans techniques de Big Blue

Vous vouliez copier Lotus, Jazz ou Flight Simulator II et vous n'y arriviez pas manquant d'informations ? Plus de problème : JB Thiele révèle les arcanes secrets du PC au travers de près de deux cents pages d'astuces de tous acabits **Au Coeur de l'Ibm-PC** vous évitera bien des cauchemards si vous souhaitez travailler au corps les programmes des concurrents ou tout simplement si vous désirez développer vos propres oeuvres en langage machine Un must édité par édi-Tests.

LE BORDEL ARRIVERA PAR ICI, IL RESSORTIRA PAR LA...

Le marché américain reste, avec la France, l'un des marchés les plus chers dans le domaine du logiciel La majorité des programmes n'existe qu'en disquette et se vend dans les magasins à un prix moyen de l'ordre de 35 dollars (environ 400 francs). La seule nouvelle réjouissante du CES de Chicago, morne plaine des expositions informatiques de l'année, tenant dans un communiqué de presse on ne peut plus sybilin, les softs de **Mastertronics** seront désormais disponibles à 9,90 dollars (soit 110 balles). Un catalogue d'une quarantaine de titres sur Apple, Atari et Commodore est déjà disponible. Ca passe ou ça casse, souhaitons bonne chance à ces chevaliers du juste prix

BIDOUILLE GRENOUILLE

LE SAVIEZ-VOUS ?

-Saviez-vous qu'aux Etats-Unis, dans la Colorado, il y a deux pics rocheux qui totalisent à eux deux quelques 400 mètres *Mais l'un ne mesure que 50 mètres !*

-Saviez-vous qu'au Japon, à Akibara, il existe un jardin miniature formé de milliers de pierres qui symbolisent le courant de la vie Mais ces pierres forment des idéogrammes cunéiformes qui ont une signification *tout à fait précise* en Malaisien. *Elles indiquent la façon de transférer les tableaux de Lode Runner Championship sur l'éditeur de Lode Runner, sur Commodore 64 !*

"Initialiser une disquette de jeu avec Lode Runner Sur cette disquette, transférer soit les tableaux de Lode Runner (LR), soit ceux de Lode Runner Championship (LRC) à l'aide du tableau suivant :

LR Les tableaux se situent respectivement sur les pistes 3 à 11, secteurs 0 à 15 et sur la piste 12, secteur 0 à 5

LRC Les tableaux se trouvent sur les pistes 3 à 5 (secteurs 0 à 15) et sur la piste 8 (secteurs 0 et 1)

Taper ce programme et le lancer A la question PISTE, SECTEUR répondre (par exemple) 3,0 sous la forme P,S suivi de Return pour indiquer au programme le secteur qu'il lui faut lire

programme →

Lors du message INTRODUISEZ LA DISQUETTE SOURCE, placer la disquette de LRC dans le drive et taper une touche. Lorsque le programme demande la disquette destination, placer la disquette auparavant initialisée et retaper une touche, puis recommencer l'opération pour les 49 autres tableaux

Pour transférer les tableaux de Lode Runner, le mode d'emploi est identique mais il faut supprimer le REM de la ligne 170 et placer un REM au début de la ligne 160 L'opération est à recommencer 150 fois au lieu de 50 Philippe Marcin"

-Saviez-vous qu'entre 1850 et 1893, deux soeurs se sont envoyé *une lettre de menace par jour* Cette correspondance cessa avec la mort de l'une d'elles L'autre ne lui survécut que six jours

-Saviez-vous que sur le jeu Bombyx pour Oric, lorsqu'on charge normalement, qu'on se met au niveau 0, qu'on tape control-C quand on se fait tuer et qu'on tape POKE 121,250 et CONT, on a *250 vies.*

-Saviez-vous que sur "Le tour du monde en 80 jours", sur Oric, lorsqu'on est à la banque, il faut taper B, puis une valeur négative A ce moment-là, votre compte sera *crédité de la valeur absolue de ce chiffre !*

-Saviez-vous que c'est Gil Max qui a trouvé ce *qui précède ?*

-Saviez-vous que selon Godfather et Superbug, sur Lode Runner pour Apple, on peut éditer les tableaux originaux en plaçant un zéro Track 0C, Sector 0F, Bytes F4 et FF ?

-Saviez-vous que sur Atmos, il est possible de stopper n'importe quel programme démarrant automatiquement en tapant ce programme de François Bailly

```
10 POKE53280,0 POKE53281,0 PRINT"■"
20 INPUT"PISTE,SECTEUR",P,S
30 PRINT"■INTRODUISEZ LA ■DISQUETTE-SOU
   RCE■          ET TAPEZ UNE TOUCHE"
40 GETR$ IFR$=""THEN40
50 DIMA(255) DIMC(255)
60 OPEN15,8,15 OPEN5,8,5,"#"
70 PRINT#15,"B-R"5,0,P,S
80 FORX=0TO255 GET#5,A$
90 A(X)=ASC(A$+CHR$(0))
100 NEXT
110 CLOSE5 CLOSE15
120 PRINT"■INTRODUISEZ LA ■DISQUETTE-DE
    STINATION■    ET TAPEZ UNE TOUCHE"
130 GETR$ IFR$=""THEN130
140 OPEN15,8,15 OPEN5,8,5,"#"
150 FORX=0TO255
160 C(X)=ASC("π")-A(X) REM CHLR --> LR
170 REM C(X)=A(X) REM LR --> LR
180 C$=CHR$(C(X))
190 PRINT#5,C$; NEXT
200 PRINT#15,"B-W"5,0,P,S
210 CLOSE5 CLOSE15
220 PRINT"■■UN AUTRE SECTEUR (O/N)?"
230 GETR$ IFR$=""THEN230
240 IFR$="O"THENRUN
250 END
```

et de le sauvegarder en faisant CSAVE "NOM", ADEEK(# 2A9), EDEEK (# 2AB), AUTO

-Saviez-vous que c'est possible aussi sur Oric 1, en tapant

```
0 DATA #48,#A9,0,#85,#6
  3,#60,#4C,9,#E0:INPUT
  "ADRESSE D'IMPLANTATI
  ON "IN
1 FORI=1TO9:READA:POKE
  I-1+N,A:NEXT:DOKE#229,
  N:NEW
```

puis en le sauvegardant par CSAVE "NOM", ADEEK (# 5F), EDEEK (# 61), AUTO

-Saviez-vous que vos lacets sont défaits ? Non, je déconne pas, regardez ils sont défaits

L'AGRAFE-CŒUR
Frankeinstein 90

Film de A. Jessua (1984) avec E. Mitchell, J. Rochefort et F. Gélin.

Photo C+

Le recit des aventures de Mr Einstein Frank, petit-fils d'Albert, vous intéresse? Dommage, car il n'en sera pas question La film de Jessue s'attaque au mythe de Frankenstein, lequel en a vu d'autres A priori, une version comique reposant sur les miracles médicaux était une bonne idée Las, le film patauge dans l'humour potache

Un médecin, Victor (J. Rochefort) se passionne pour les Lego, Meccano et autres puzzles céphalos-masturbatoires Lassé des jeux traditionnels, Victor entreprend de lancer un défi à la mort Créer la vie, voilà un objectif digne de lui Pour body-builder un homme il vous faut de le charogne pas trop faisandée, du fil de fer débarbelé, un marteau-piqueur, un requin marteau, 100 mètres de tuyau d'arrosage et un décaltre d'hémoglobine de l'année Plus de la poudre de Perlin Pinpin. Il s'ensuit du puzzle de Frankenstein un monstre couturé Schmoll (Eddy Mitchell encore plus laid qu'au naturel, si, si, c'est possible) A peine réveillé, Schmoll souhaite animer tous ses membres Une fiancée est requise d'urgence C'est le pauvre Fiona Gélin (très, très mignonne) qui s'y colle

Ci-gît l'histoire de l'homme qui a vu l'homme qui a aperçu Frank, le programmeur fou qui bosse sur Einstein.

Diffusion le 28 à 20h35 au C+

LA BELLE ET LA BÊTE
Le procès Paradine

Film de Alfred Hitchcock (1947) avec Gregory Peck, Alida Valli, Louis Jourdan et Charles Laughton.

Tonton Alfred détestait le mariage, la justice et les vins servis trop chaud Le cru 1947 a bien vieilli, il demeure gouleyant au palais (de justice). Les juges sont pour la plupart des sadiques libidineux et insensibles, les avocats des arnvistes sans scrupules, les maris des salauds lâches et veules. Et les femmes, Hitchcock les décrit comme des victimes éternelles.

A Londres, Madeleine Paradine (A. Valli) est accusée du meurtre de son mari, un vieillard riche et infirme. Défendu par Anthony Keane (G. Peck), ce dernier tombe amoureux de la succulente Madeleine, bien que celle-ci lui ait avoué un passé agité Enquêtant sur les lieux du crime, Anthony rencontre André Latour (L. Jourdan), ex-majordome du mari, ex-amant de Madeleine (qui aime tant ça)

Au procès, André subit la question, Anthony le jaloux et Lord Harfield le sadique s'acharnant sur Latour (prends garde) qui craque et finit par accuser Madeleine avant de se suicider. Jugé pour son passé et non pour ses actes, Madeleine sera condamnée à mort par un jury plus soucieux de morale que de vérité.

Diffusion le 22 à 20h35 sur TF 1.

curiosités :

BOULEVARD DU RIRE

Divertissement animé par Victor Lanoux.

Photo FR3

Cocktail des meilleurs sketches de café-théâtre entrelardé des souvenirs des anciens combattants du genre et de chansons Côté comique, ça tire dans tous les coins : ironie sarcasme, humour, non-sens, farce, mauvais goût avec Bedos, Devos, Balasko, Pit et Rik, Font et Val et un inconnu nommé Michel Colucci. Côté musique les amateurs s'en donnent à coeur joie à côté de ringards abandonnés par Guy Lux Dans la désordre, ça donne : Dorothée, H. Chsnsbani, Isabelle Perilhou, J-P Capdevielle, Michèle Maillet, D Auteuil Alibi de gauche : C. Lara, alibi mode : R. Mitsuko, alibi Tiers-Monde Toura Kounda.

Diffusion sur FR 3 à 20h35 du 6 juillet au 24 août.

MONSIEUR VERDOUX

Film de Charlie Chaplin (1947) avec qui vous savez, Mady Corell et Allison Roddan.

Henri Verdoux, petit employé effacé est licencié pour raisons économiques Pour subvenir aux besoins de sa famille, il se lance dans la spéculation boursière, petit passe-temps de la société capitaliste qui exige une mise de fonds importante Encore veri pour son âge, doux et charmant, Verdoux épouse plusieurs vieilles rombières fortunées; il mène alors une vie aisée entre ses multiples épouses qu'il élimine successivement jusqu'au jour où il rencontre une charmante jeune femme

L'actualité des thèmes chaplinesques ne se démontra plus Ce soir, le sujet développé est comment échapper à la misère du chômage et à la déprime du pointage La comédie noire est un genre difficile mais nen n'est impossible à Charlot qui réussit à nous faire rire avec une histoire sordide

Diffusion le 23 à 20 H 35 sur A2

Lundi 22 Juillet

20h30 **C +** : *LS N AU FAR WEST (voir CURIOSITES)*
20h35 **FR3** : *LA GUERRILA (1982) de P Kast avec M Ronet et la sublime Victoria Abril*
20h35 **TF1** : *LE PROCES PARADINE (voir article)*
20h35 **A2** : *LE RING : opéra de R. Wagner*
21h35 **C +** : *TOTAL OU UNE FIN DU MONDE (téléfilm espagnol)*
22h20 **TF1** : *LES ATELIERS DU REVE (la France)*
23h00 **FR3** : *THALASSA*

Mardi 23 Juillet

20h30 **C +** : *LE GUIGNOLO (les tours de Bébel)*
20h35 **FR3** : *LA OERNIERE SEANCE : Spécial S. Granger*
20h35 **TF1** : *LA TERRE OE TAZIEFF : les déserts de glace*
20h35 **A2** : *MR VERDOUX (voir CURIOSITES)*
21h35 **TF1** : *LA OÙ VOUS ETES (théâtre)*
22h25 **C +** : *SIEGE (dans un sale état)*
22h15 **A2** : *CHEFS-D'OEUVRE EN PERIL*
23h20 **TF1** : *VIDEO-OANSE*

Mercredi 24 Juillet

20h40 **TF1** : *LES HOMMES DE BONNE VOLONTE n° 6*
20h35 **FR3** : *INTERVILLES (Lux et jeux)*
20h35 **A2** : *MESSIEURS LES JURÉS : L'affaire Meignaux*
20h55 **C +** : *LE CREPUSCULE OES FAUX DIEUX (aventures en toc)*
21h35 **TF1** : *NANA MOUSKOURI à Athènes*
22h25 **C +** : *LES GALETTES DE PONT AVEN (voir 91)*
22h35 **TF1** : *MALADIE MORTELLE (voir article)*

Jeudi 25 Juillet

20h30 **C +** : *CELESTE (proustien)*
20h35 **FR3** : *JE TU IL (redif de qualité)*
20h35 **TF1** : *LE MIROIR DPAOUE (voir article)*
20h35 **A2** : *LA BATAILLE D'EL-ALAMEIN (si la guerre vous en dit)*
22h00 **TF1** : *D'HOMME A HOMME (7 jours 7 nuits)*
22h15 **A2** : *DECAUX RACONTE HUGO (voir 91)*
22h20 **C +** : *BLACK JOURNAL (film fantastique)*
22h30 **FR3** : *BLEU OUTRE-MER (info dom-tom)*

Vendredi 26 Juillet

20h35 **A2** : *TENDRE COMME LE ROCK n° 4*
20h35 **FR3** : *MANIMAL n° 6*
20h35 **TF1** : *LE TEMPS OES YE-YE (oh-oh yé-yé)*
20h55 **C +** : *BRAVADOS (voir CURIOSITES)*
21h35 **A2** : *APOSTROPHES : Ca va pas la tête !*
21h45 **TF1** : *CHAPEAU (vanités avec Sheila)*
22h10 **FR3** : *SPECIAL TROPIQUES : A. Sandoval*
22h20 **C +** : *SHOGUN ASSASSIN (film karaté)*
23h00 **A2** : *OGRO (voir CURIOSITES)*

Samedi 27 Juillet

20h35 **TF1** : *POMME, POMME, POMME (théâtre ce soir)*
20h35 **A2** : *GALA OES GRANOES ECOLES*
20h35 **FR3** : *BOULEVARD DU RIRE (voir CURIOSITES)*
21h35 **A2** : *ROCK'N ROLL GRAFFITI*
22h15 **FR3** : *DYNASTIE*
22h45 **TF1** : *NUITS VAGABONDES (du docteur Gicquel)*
23h00 **C +** : *LE MOTEL ROUGE (Ketchup Hôtel)*

Dimanche 28 Juillet

20h35 **A2** : *LA CHASSE AU TRESOR*
20h35 **TF1** : *LE MAGNIFIQUE (pas terrible)*
20h35 **FR3** : *MEDITERRANEE*
21h00 **C +** : *FRANKENSTEIN 90 (voir article)*
21h35 **FR3** : *JAZZ pour Averty*
22h15 **A2** : *HARLEM NOCTURNE: A Sheep*
22h30 **FR3** : *LES EVADES DE LA NUIT (voir article)*

OGRO (L'AMI RALE)

Film de G. Pontecorvo (1980) avec G.M. Volonté, E. Poncela, F. Atkin et N. Garcia.

En 1973, l'affrontement entre l'E T A (organisation séparatiste basque) et la dictature franquiste bat son plein aux bombes répondant les exécutions capitales (et vice et versa). Afin de monnayer la libération de 150 prisonniers basques, l'ETA prépare le kidnapping de l'amiral Carrero Blanco, n° 2 du gouvernement espagnol.

Franco, el Caudillo, propulse Blanco, al godillot, à la tête du gouvernement. La sécurité du premier ministre, supérieure à celle d'un simple ministre, hiérarchie oblige, rend impossible l'hypothèse de l'enlèvement. L'exécution devient inévitable, l'opération OGRO se déclenchera le 20 décembre 73

La suite est entrée dans l'histoire. Carrero sautera dans sa Carrara, et on ne retrouvera jamais assez de morceaux du sinistré pour des funérailles sur catafalque

L'aspect engagé du film a de nos jours un côté désuet. La réalisation efficace et l'interprétation solide aident à digérer le massage.

Diffusion le 25 à 23h00 sur A2

RENATO, YVAN, BRADLEY ET LES AUTRES
Les évadés de la nuit

Film de R. Rossellini (1961), avec L. Gianni, G. Raisi, S. Bondartchouk et P.Baldwin

Photo FR3

Rossellini avait déja réalisé "Roma ville ouverte" sur la libération de la ville éternelle, premier chef-d'oeuvre néo-réaliste. A la fin de la seconde guerre mondiale, fin 1943, la situation politico-militaire italienne ressemble à un bordello. Profitant de la confusion générale qui règne, trois hommes (un russe, un nzain et un british) s'évadent de leur stalag et se réfugient chez Espena et Renato, la première sa livrent au marché noir, le second au militantisme communiste Dans leur nouvelle "prison" (un grenier), tous trois rêvent à leur patrie Yvan (le russe) pense à Staline, le petit papa de son peuple, le nzain (Bradley) s'identifie à John Wayne, héros devant Dieu des USA, et Pemberton (l'anglais), sa représenta buvant une tasse de thé avec Lady-Di sur le coup des cinq heures de l'après-midi après une partie de cricket.

Yvan, qui en a assez d'être enfermé dans ce grenier, s'évade sans avertir personne et est abattu peu de temps après Les deux rescapés sont arrêtés à leur tour mais, comme l'offensive alliée atteint Roma, ils sont relâchés Apprenant que Renato a été fusillé, ils soupçonnent un ami de Renato de l'avoir trahi, et "le boitaux" (le traître) est abattu comme un canard.

Malgré quelques longueurs, l'étude des caractères très réaliste vaut largement le détour

Diffusion le 28 à 22h35 sur FR3 en V.O.

TÉLÉ CAMOMILLE

Un téléfilm chient, c'est banal, une fiction nulle, c'est plus rare mais le doublé en 48h, ça tient du record olympique C'est TF1 qui décroche la pompon, gagnant haut la main dans la 30ème avec plusieurs longueurs d'avance sur ses concurrents.

Miroir opaque

Une auto-stoppeuse ravissante plus un automobiliste photographe provoquent un accident, une grande bâtisse mystérieuse moins un gardien sourd équivalent à un séjour angoissant; un drame ancien plus des rêves post-opératoires aboutissent à un suspense traumato-psychique, une pellicule d'avant-guerre plus un miroir opaque moins deux glaces sans tain plus des lunettes noires égalent un sombre mystère

Photo TF 1

C'est long, lent et flou (les photos, les personnages, la direction d'acteur, les truquages, . . .). La réalisateur tire à l'image, néglige les personnages secondaires et alourdit un scénario qui pèse déjà son pesant de platitudes Du côté des acteurs Aine Walle et Claude Vernier méritent le repêchage

Diffusion le 25 à 20h35 sur TF1.

Maladie mortelle

Film de F. Wayergans (1975) avec L. Tarziaff, C. Marlier, A. Nilson et A. Duperey.

Horreur, une archive de l'I.N.A. (Inepte Néo-Artistique) Un homme essaie de séduire les femmes en jouant les névropathes. Derrière cet argument, il n'y a strictement rien. Devant, à côté, non plus. Weyergans nous infligé les états d'âme d'un empêcheur de merder en rond. Point final

Weyergans a tenté d'imiter le type du cinéma "underground" du duo Andy Warhol et Paul Morissey mais l'alibi pseudo-intellectuel ringard ne saurait suffire à nous aveugler, ce film est vide. Il est réalisé de la manière la plus simpliste qui soit gros plans indiscrets, dialogues prétendus obscènes, décors banals, personnages inconnaissants. .

Diffusion le 24 à 22h30 sur TF1

BRAVADOS

Film de H. King (1958) avec G. Peck, J. Collins et S. Boyd

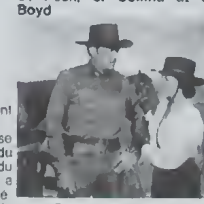


Photo C+

Jim Douglas (G Peck) soupçonne une bande de 4 truands d'avoir violé, puis tué sa femme Comme cette dernière n'a pas porté plainte, il jure de le venger Ayant appris que les bandits sont en prison à Rio (Arriba) Jim (G. Peck) s'y rend (Arriba, Arriba) pour jouir de leur exécution, car ça l'excite Mais grâce à un complice, les truands s'évadent. S'engage alors une course poursuite Peu à peu, Grégory gagne du terrain, et élimine tous les affreux sauf un. Dans la dernière ligne droite, il retrouve le dernier des mohicans (un des tueurs étant indien), lequel lui démontre par "a+ b= x" qu'il a'est mis le doigt dans l'oeil depuis le début, et qu'ils n'étaient pour rien dans la mort de sa femme. Rongé par le remords, il part dans un coucher de soleil en chantant . I'm a poor lonesome vengeur démasqué.

Diffusion le 26 à 21h00 sur C+ .

SINGERIES

Il y a quelques semaines, on parlait de Mobo, un groupe japonais instrumental forme par le guitariste Kazumi Watanabe. Faudrait les voir en concert, disions-nous. Ca amverait on vous ferait signe, etc. . Eh bien, figurez-vous que... Evidemment, aussitôt vous vous figurez qu'ils vont venir. Ils ne viennent pas. Mais un disque Live vient de sortir. On était curieux, maintenant on sait. Ca ne change pas grand chose. Le son est très bon, très technique japonaise et c'est loin d'être un album ennuyeux. Il est plein de choses étonnantes. C'est un groupe de jazz-rock progressiste si on peut dire, au sens ou les racines viennent du rock et du jazz, mais ça va tellement dans toutes les directions finalement qu'on aimerait pas faire rater ça à ceux qui n'aiment pas trop le dit jazz-rock. Ces japonais font de la musique bien excitante. Ils le sont tous dans le groupe, à l'exception de Gregg Lee qui est un noir américain. On l'a pris pour la basse funk. Il en joue très bien, d'ailleurs. Ken Watanabé, le frere du guitariste, en joue aussi. Watanabé est un grand guitariste. On pourrait lui reprocher de savoir un peu trop tout faire, d'ou un tas de citations. Mais ne faisons pas la fine bouche, il invente tout de même pas mal de choses. C'est pas trop l'époque à ça. Pour se faire connaître, il faudrait qu'il tourne un peu dans les festivals, sinon les blancs vont le découvrir à son quinzième disque. Et il devrait putasser un peu. Trouver un look un peu typique, pour que la presse ait des choses à dire. Je regarde les photos de pochettes : ils sont fringués à l'européenne. Remarquez, ça fait un bail que les japonais sont habilles comme nous mais je me souviens être allé à Tokyo, tout ce qui est typique nous frappe, mais eux en ont honte. Les uniformes de lycéens sont assez beaux. J'étais allé voir des groupes New Wave, je leur disais qu'ils devraient s'habiller comme ça s'ils voulaient faire de l'effet en venant

jouer en France. Ils se marraient, c'est la honte, le costard, la casquette, les chaussettes blanches, tout ça. Mais ils ne se rendent pas compte qu'ils font chariots déguisés en Sid Vicious, déjà que les anglais de cette famille ont du mépris pour les français qui s'y adonnent. C'est vraiment étonnant que Mc Laren n'aie pas rapporté un groupe de là-bas. Remarquez, vaut mieux pas. Il les aurait déguisés en samourais, je parie. On attend un groupe japonais qui étonnerait le monde sans qu'on le pousse. Un français aussi, d'ailleurs.

Les japonais ont la réputation de singer. Les français non. Ca se fait des fleurs, les français. Ca se voit pas dans la glace. Vraiment, on se demande pour qui ça se prend, les français. Au Japon, l'affaire de l aéroport de Narita semble définitivement réglée. Quand j'y avais débarqué il y a quatre ans, c'était encore le temps des grandes manifs pour soutenir les paysans que l'extension devait priver de leur terre. C'était leur Larzac. Les étudiants se rendaient à l'aéroport avec des foulards et des grands bâtons pour se battre avec la police. J'avais connu un groupe influencé par XTC dont le bassiste était fils de paysans de là-bas. Chaque fois qu'une manif était organisée, le groupe annulait son concert prévu ce jour-là pour qu'il puisse aller défendre sa terre.

A propos d XTC, pour ceux qui comme moi ne veulent rien en rater, un maxi 45 t vient de paraître, on ne le trouve qu'en import dans les bonnes boutiques. Il est compose

de six titres dont deux nouveaux, "Mantis on parole" et "Homo safari series N° 4", de Partridge l'un et l'autre. Le premier est une chanson tout à fait Partridgienne et l'autre un instrumental tordu comme il en pond de temps en temps afin de sortir un album un jour quand il y aura le compte.

DOGUERIES

Le dernier album des Dogs a un très bon son. Enregistré au Rockfield Studio au Pays de Galles, c'est une sorte de faux live, mais on essaie pas trop de nous bourrer le mou. Rien n'est annoncé sur la pochette. Il est plein de joie et les Dogs ainsi que Zemati qui s'occupe du management peuvent se féliciter. Ces gens jouent une musique, une sorte de rock éternel comme le blues. Ils ont du goût pour les guitares et la batterie est prise comme il faut. Quand on aime ce genre de musique, on est comblé. Les chansons sont bonnes, bien chantées, les mélodies émouvantes et les reprises bien choisies. On se demande ou en sont les Dogs, s'ils rament ou s'ils vivent assez bien de leur musique. Avec la voie qu'ils ont choisi, on les voit mal devenir rock stars. Ils doivent avoir une certaine quantité d'inconditionnels qui peuvent leur permettre de continuer à jouer mais pas de s'arrêter. C'est la vraie vie rock'n'roll.

QUEENERIES

Les Dogs ne doivent pas trouver très excitant un groupe comme Prefab Sprout. Ils font partie de cette nouvelle vague de groupes britanniques aux guitares cristallines, avec des chansons très chansons. Ce deuxième album est produit par Thomas Dolby. Tout cela est très bien fait. C'est de la variété qui emprunte à tout assez intelligemment. L'écoute au casque permet de saisir des subtilités de production et des arrangements d'un grand raffinement. Pour vous donner un ordre d'idées du style de musique, disons que ça se situe vaguement entre la démarche de Paul Weller et celle de Paul Simon. Ce deuxième album ne ressemble déjà plus au premier. Il en faudra encore quelques-uns peut-être pour qu'on puisse admettre qu'il y a vraiment un ton Prefab Sprout. Si tout était de la veine de Faron Young, la première chanson de la première face, ce serait un monument. Ils ont intitulé le disque "Steve Mc Queen". Il semble que le chanteur du groupe en pince pour l'acteur défunt.

FUNKERIES

Miles Davis se balade en Europe tout l'ete, comme chaque éte depuis bientôt cinq ans. Autour de lui, l'interêt monte. Il est en train de finir en beaute. Cette grâce particulière qu'il a emporte tout. A presque soixante ans, il a le groupe le plus moderne du monde grâce à son sens du concept. Chez lui, chacun semble mieux jouer que n'importe où ailleurs parce qu'il est sous l'influence du maître. Prenons les bassistes de Miles Davis, Ron Carter, Dave Holland, Michael Anderson, Marcus Miller et Tom Barney. Ou en sont ces gens ? On peut trouver des disques auxquels ils participent, certains même sous leurs noms. A aucun moment ça ne vaut ce qu'ils font chez Miles Davis. Ne parlons pas de Barney qui a fait un bref passage mais Michael Anderson (cinq ans) et Marcus Miller (3), c'est avec eux, chez lui, qu'on entend le vrai funk, comme chez James Brown, ou chez Sly Stone. La basse est mise en valeur et ses interventions orientées par Miles Davis. Il ne suffit pas d'être très bon instrumentiste. Il faut le sens de la cuisine. Et puis certaines choses inexplicables. Le dernier bassiste se nomme Darryl Jones. Il est très

jeune et nous donne à entendre dans les disques et concerts de Miles Davis ce qui se fait de mieux actuellement avec cet instrument. Mais qu'il sorte de là, qu'il aille chez Sting, par exemple, et il redescend d'un cran. Il n'est plus qu'un très bon bassiste comme tant d'autres. Le leader l'écrase. L'autre nuit, mon voisin m'avait prêté son décodeur Canal Plus. On diffusait un concert de Miles, enregistré à Antibes en 83. Il était filmé par Averty. Il paraît qu'il faut modifier une prise de la télé pour que l'enregistrement de Canal Plus se fasse. Il y a toujours quelque chose qui ne va pas. J'ai pu regarder cette petite heure de concert qu'on nous offrait pour une fois. Je n'ai qu'à moitie regretté que mon enregistrement ne se soit pas fait, tout au long j'étais frustré. Je voyais qu'Averty, tout Averty qu'il est, ne nous montrait pas, lui non plus, la musique en train de se faire. Les images étaient bonnes, c'était bien filmé mais mal monté parce que mal entendu. Il y a, particulièrement chez Miles Davis, des relations entre les membres de la rythmique qui méritent d'être saisies. Le batteur et le bassiste jouent ensemble et s'amusent beaucoup. J'ai chez moi quelques films video de concerts de Miles : les bassistes sont toujours négligés. Alors que la basse est la base rythmique et harmonique, on la néglige. Lorsqu'on écoute de la musique, surtout la syncopée, ma chère, la première chose sur laquelle se porter c'est la basse, pas les solistes. Une fois qu'on est bien entraîné, c'est en écoutant le basse qu'on entend tout le reste et qu'on réalise comment c'est disposé. Les gens d'images ne sont pas souvent des gens d'oreille même s'ils aiment la musique. A la limite, les réelles qualités d'image ont très peu d'importance lorsqu'on filme un concert. Si la photo est bonne, tant mieux, mais c'est un luxe. Mieux vaut, à la limite, une photo bête mais un montage qui donne à voir comment la musique se fait et non pas tout simplement des types en train de faire de la musique. Bien sûr, on ne va pas, sous prétexte que la musique s'assied sur la rythmique, ne montrer

que ça, mais tout de même. . Enfin, espérons qu'un jour, les japonais qui se montrent toujours un peu plus forts nous sortiront un document exceptionnel sur le sujet.

Miles Davis joue à Paris le 22 Juillet, en plein air à la Villette. On va le voir sans son fidèle batteur Al Foster, car il est parti pendant la séance du dernier disque, vexé que Miles Davis utilise un peu trop son neveu Vincent Wilburn. C'est le jazz qui s'en va.

Miles multiplie les déclarations contre le jazz. Agacé qu'on continue de le renger dans cette catégorie. Et surtout qu'on mette ses disques dans les bacs concernant cette musique. Rien de tel pour être condamné à très peu de ventes. C'est pas marrant de perdre ses cheveux, mais enfin, si notre existence tient à la chevelure, c'est con. Depuis son retour, on voyait toujours Miles Davis avec des casquettes, chapeaux ou bérets qui lui allaient très bien d'ailleurs, mais comme on savait qu'il perdait ses cheveux, on pensait qu'il n'osait pas se montrer autrement. C'était peut-être vrai, mais c'est fini. Il se montre nue-tête, cette année. C'est son nouveau look, et ça marche, évidemment. La calvitie lui va bien. Avant les photos du bonhomme dégarni, en voici quelques-unes des années passées par Mitsuhiro Sugawara.

A bientôt.

Mobo "live" (Domo Records)
XTC "Wake up" (Import Virgin)
Prefab Sprout "Steve Mc Queen" (CBS)
Miles Davis (tout ce que vous pourrez trouver)
Dogs "Shout !" (CBS)

CINOCHE !

édito

2 interviews cette semaine
Robert Guédiguian pour Rouge Midi, son très joli film marseillais
Chuck Norris de passage à Paris pour la sortie de Sale Temps Pour Un Flic
Rien de particulièrement palpitant cette semaine, si ce n'est que Dario Argento (cf interview in 87) est en toute pour possession de dope (ils sont tous ces Romains !)
Encore unefois ce sont les Parisiens qui seront contents cette semaine, vu qu'il y a un festival Clint Eastwood à l'Action-Ecoles. Cela dit je suis sûr qu'il doit se passer des choses sympas aux Cinémas Utopia et Cinéville dans le sud, cong !
Sinon, ça va, c'est l'été, le 14 juillet est passé, c'est bientôt les vacances, j'ai le plaisir de vous annoncer à tous que l'armée française n'a pas voulu de moi, c'est banal et vous n'en avez rien à foutre, mais que voulez-vous, hein, à chacun ses petits plaisirs, non ?

Box office PAGE 19

CONTES CLANDESTINS
de Dominique Crevecœur

Avec Rebecca PAULY (américaine et violoniste en vrai), Daniel MESGUICH (être fantasque s'il en est, homme universel du spectacle génial, vu entre autres dans "La Belle Captive" de Robbe-Grillet) et Tchéky KARYO (d'ou sort-il un tel nom, vu dans "Le Matelot 512" et "L'Amour Braque"). 1H50. FRA. 1983. 15/20.

D'abord et avant tout, Dominique CREVECOEUR est une madame, et y en a marre de ces a-priori sexistes dans le monde du cinoche, qui font qu'on pensera plutôt qu'il s'agit d'un homme sans même penser à la possibilité que ce soit une femme
Bon, ça va, d'accord, j'avoue, j'ai pensé la même chose
Chais pas si vous vous souvenez de Jackie KONG, la réalisatrice de Patrouille De Nuit, car je disais qu'elle prouvait que les femmes et les hommes se rejoignaient dans la médiocrité. De toutes façons, le Crevecœur est là pour prouver que le contraire est aussi vrai, parce que son film, il est tout bien
Emily, jeune violoniste américaine virtuose, plaque tout et part pour la France. Elle rencontre dans le train pour Marseille, Daniel ASLAN, informaticien de génie et terroriste international qui prend un malin plaisir à foutre en l'air les programmes de défense où qu'ils soient
Boum ! Le méga-coup de foudre ! Il lui apprend qu'il doit quitter la France et ils se filent rencard à Paris, mais sans rien savoir vraiment de l'autre
Tout le film est construit autour d'Emily et de son attente à Paris. Attente active puisque elle recherche tout ce qui se rapporte à Aslan de près ou de loin
Le plus rigolo c'est qu'elle a fait changer son nom en Muir, comme dans le film de Mankiewicz avec Gene Tierney et Rex Harrison (collusion entre T.REX et les Beatles)
Ne croyez pas que ce soit un film ennuyeux, parce que vous auriez tout faux. Evidemment en général ce genre de film d'amour n'a rien pour être drôle, et pourtant
Eh ben, O Crevecœur, elle est balèze ! Elle a réussi à faire un film amusant
On a presque l'impression qu'elle se fout totalement de cette histoire d'amour et qu'en fait ce qui l'intéresse c'est tout ce qui se passe autour ou derrière
Le film est truffé de gags visuels
J'essplique : alors qu'on voit l'heroïne au premier plan à faire ce qu'elle a à faire, derrière on a une gonzesse qui se cure le nez, ou les ongles, ou bien un type qui traverse la rue avec un seau rouge vif alors que toute l'image est dans les tons gris/bleu/ocre. C'qui fait que finalement le seau devient beaucoup plus important que l'action, original, non ?
J'dirais même que la galerie de personnages à têtes plus ou moins rigolotes qui l'entourent me fait penser aux masques dans les tableaux de James ENSOR (ça, c'est pour la culture populaire).
Voilà un très joli film, que malheureusement c'est sûr qu'il sera dans pas beaucoup de salles

ROUGE MIDI
de Robert Guédiguian

Avec Ariane ASCARIDE, Raul GIMENEZ (un des préférés de FASSBINDER) et Gérard MEYLAN (infirmier en cours de reconversion au métier d'acteur). 1H50. FRA. 14/20.

Alors, qu'on ne se méprenne pas, cong ! Le film, il est eng couleur, et pas eng noir et blanc. Si la photo elle est eng N/Bg, c'est parce que j'ai perdu celle en couleur, que même que c'est la première fois que ça m'arrive, putaing cong !
C'est ung filmeu qui se passe à Marseille, dis. Même que pour être précis, il se passe carrément à l'Estaqueu
C'est l'histoireu, je te dis, d'uneu familleu d'immigrés italiens qui arriveu à Marseilleu dang les années 20
La filleu de cetteu familleu, Maggionna, elleu se marie avec un gars du cru qui s'appelleu Jérômeu, et ça, cong, c'est en 1930
Lui, c'est ung chauffeur de maîtreu, et elleu, elle est ouvréreu, té D'ailleurs, c'est pas poureu rieng que ça se passeu à l'Estaqueu que c'est un quartier d'ouvriers.
Jérômeu, il a un copaing, Mindou, qui est partagé entreu son appartenanceu au milieu et ses copaings ouvriers, même que ça va lui poser pas maleu de problèmeu moraux, cong
Et puis les annéeu, elleu passent, et le fils de Jérôme et de Maggionna qui s'appelle Pierreu, il épouse Célineu Pierreu, il est inseutituteur et militant. Sauveur, le fils de Pierreu, qui s'appelleu comme ça à cause du frèreu de Maggionna, assassiné par les fascistes, il part de là-bas. On est eng 1975 et il sent qu'il n'y a plus rieng à faire à l'Estaqueu

"Rouge Midi", c'est une saga ouvrière, marseillaise sur 50 ans à travers cette même famille
Il y a tout l'exotisme de Marseille dans ce film : le soleil, le pastaga, la pétanque, le fada, l'accent, les militants communistes, ma soeur, la mer, le milieu, . MA SOEUR ? Comment ça, ma soeur ? Mais ma soeur, elle est pas à Marseille ! Mais j'vais l'étriper .
Du calme, Clou, le film il est marseillais, pas corse !
C'est du joli cinocha, on se languit un peu par momenta, mais que voulez-vous, c'est ça, Marseille !
NDLR : Ou t'as vu qu'on languissait à Marseille, fada de parigot ?

POLICE ACADEMY 2 : AU BOULOT
de Jerry Paris

Avec Steve Guttenberg (le beau), Bubba SMITH (ex-star du football ricain, le géant doux), David GRAF (le puceau maniaque du flingue), Michael WINSLOW (bruitages en tous genres, vu dans Alphabet City), Bruce MAHLER (é lui !), Marion RAMSEY (la timide boulette), Colleen CAMP (la walkyrie maniaque du flingue, qui se ressemble d'assemble), Art METRANO (le lieutenant fou é la perruque en pur acrylique), Bob GOLDTHWAIT (le chef de bande fou) et Howard HESSEMAN (le capitaine). 1H30. USA. 11/20.

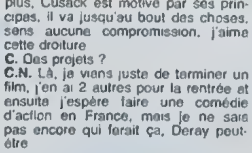
Stop ! Du calme ! C'est vrai que je n'avais pas vu le premier, car je l'avoue, je n'en avais pas envie à ce moment-là.
Jerry PARIS, le réalisateur, qui n'est pas celui qui a fait le premier, n'est pas jeune : il est né en 1925 et a commencé comme acteur en 50, il a par ailleurs tourné 255 épisodes des "JOURS HEUREUX", comme ça, pour que vous le sachiez, que c'est bon pour la culture
Que ceusses qu'ont pas vu le premier film sachent qu'on a 6 flics frais émoulus de l'école de police, qu'on se demande encore comment ils ont réussi à en sortir diplômés
Ces 6 hurluberlus (et non lulubertus !), dont une femme, sont nommés dans un quartier écumé (nik) par une bande de pairaques vicieux au chef parano.
Evidemment, il y a l'inévitable cascade de gags suivie par le final où bien entenou tous sont réhabilités par l'arrestation de la bande dans son ensemble. Super original !

Comme vous pouvez vous en rendre compte, ce n'est pas le scénario qui fera la gloire de ce film, au contraire
J'trouve ça dommage de faire des répétitions entre les 2 films, encore, quand il s'agit de Vendredi 13, qui en est à la cinquième partie, qu'il y ait des répétitions, pourquoi pas, on peut comprendre que les mecs soient essoufflés. Mais là, masseu, franchement, ils auraient pu l'éviter
En disant ça, je pense en particulier aux gags avec Michael WINSLOW, bruiteur génial. Autant le premier gag où il apparaît est drôle ET original bien que gratuit, autant le dernier où il imite une mitrailleuse lourde pour dérouter les brigands est totalement réchauffé : pour ce gag, entre les 2 films, le seul changement c'est le décor. Un peu léger, non ?
Tout ça pour ne pas vous parler de l'ennemi, parce que question montage c'est bien lent, on attend les gags, et en plus de ça c'est complètement décousu, ce qui fait qu'on a pas mal de scènes qui ne sont là qu'en guise de remplissage
Vous pouvez éviter en attendant la sortie des "Zéros de conduite" le 7 Août.

SCANNERS
de David Cronenberg

Avec Stephen LACK (le gentil), Michael IRONSIDE (le méchant), Jennifer O'NEILL (la gonzesse) et Patrick McGOOHAN (le savant fou, mais gentil, alors que dans Baby, il était aussi savant fou, mais méchant). 1H44. CAN. 11/20. 1980.

Je sais ce que vous allez dire, quand ils font des reprises, ils pourraient au moins s'arranger pour que c'en soit des bonnes.
Ecoutez, chuis désolé les mecs, mais franchement, là, j'peux pas faire
Comme y disent sur l'affiche
10 secondes : ça commence à aller mal
15 secondes : ça va mal
20 secondes : vous vous posez de sérieuses questions !
Ou bien :
10 secondes : votre attention se détache
15 secondes : vous vous ennuyez dur
20 secondes : vous vous endormez !
Sinon vous pouvez :
10 secondes : vous vous asseyez
15 secondes : vous tâtez votre tarfaulle
20 secondes : vous êtes sûr d'avoir perdu de la thune !
Si ce n'est :
10 secondes : vous matez
15 secondes : vous attaquez
20 secondes : vous emballez, c'qui prouve que vous n'avez vraiment rien d'autre à faire !
Et chuis sympa d'm'arrêter là, parce que j'an avais plein d'autres en réserve !
C'est l'histoire d'une boîte, la CONSEC (utive), qui utilise des paranormaux dits "scanners" pour ses expériences (résistance de la libido face à une truie en chaleur, ablation des ailes d'une guêpe philippine avec des gants de boxe huilés, etc...). Ils s'aperçoivent, un jour, au troquet, qu'un groupe de scanners essaie de les détruire. Ces derniers ont un chef, Revok, complètement fou qui étant jeune s'était percé un troisième oeil au milieu du front, tout seul comme un grand avec sa chignole à moustache
Pour contrecarrer les méchants, la Consec et son savant fou en chef font appel à un scanner gentil, Vale. Et on apprend par la suite que Vale est en fait le frère de Revok, le genre de rebondissements aussi nuls que ceux du 3ème Star Wars : car en fait c'est ton père, ce qui fait que ton cousin est ta soeur, et le zouave dans tout ça ?
Moralité, CONSEC on s'barre ?
Scanners est le 3ème film commercial de Cronenberg, d'ailleurs, pour recommencer mes petits jeux débiles, sachez que les deux précédents étaient produits par Ivan REITMAN (producteur de American College, qui ressort le 24, et réalisateur de Ghostbusters)
C'est aussi lui qui tourna Videodrome et Dead Zone, a-t-il vraiment bien fait ?
10 secondes : je vois le film
15 secondes : je prends mon clavier
20 secondes : on me refuse les projos !
Espérons que non !



SALE TEMPS POUR UN FLIC
d'Andy Davis

Avec Chuck NORRIS (oué !), Henry SILVA (le méchant colombien), Mike GENOVESE (le chef des méchants ritals), Nathan DAVIS (père du réalisateur et parrain des ritals), Ralph FOODY (le vieux flic véreux) et Joseph GUZALDO (le jeune flic complice). 1H38. USA. 14/20.

Ca va. J'vous connais. Vous vous dites "Y'a Chuck Norris, donc c'est un film bien manichéen avec les méchants, les gentils et les mauvettes ignorantes qui ne veulent pas comprendre le bien-fondé de sa monomanie vengeresse"
Halte à tout ! Ce n'est pas "Portés Disparus", grand film facho devant l'éternel, à mettre à côté de L'Aube Rouge auquel j'avais décerné Le Grand Prix du Film Fasciste 84.
Sale Temps Pour Un Flic porte un titre plus intéressant en anglais : Code Of Silence (z'avez pas besoin de traduction !) z'allez vite comprendre pourquoi il me paraît plus intéressant
Dans ce film, on a des méchants, des méchants, des gentils et des menteurs. C'est suffisamment sale pour

qu'on y croie
Cusack (Norris) et son équipe traquant des dealers de dope depuis des semaines et sont sur le point de leur tomber anfin sur le paletot, grâce à un embrouille d'enfer. Manque de pot, au moment crucial, une bande de Ritals fait razzia sur la chnouf et en profitent pour refroidir quelques colombiens.
Les flics interviennent, et au cours de la fusillade un vieux flic, Cregie, tue par mégarde un jeune Portoricain. Pour maquiller sa bavure en légitime défense, il lui fourre un flingue dans la poigne, sous l'oeil discret de son jeune partenaire
Une commission d'enquête est nommée pour tirer cette affaire de bavure au clair, car ce n'est pas la première de Cragie, alors que la guerre des gangs est ouverte, et que les colombiens ont commencé la chasse au chef des Ritals qui s'est planqué, en massacrant toute sa famille et en kidnappant sa fille, pourtant sous la surveillance de Cusack.
Les Colombiens proposent à Cusack d'échanger la fille contre son père. Il se rend au rencard seul, car d'une part, le père s'est flingué en bagnole et que d'autre part, tous les flics l'ont lâché parce qu'il n'avait pas défendu Cragie
Seul contre tous, avec quand même en prime, un robot tueur à pas piquer des hannetons, qui lui sert d'assistant tout à fait efficace.
Ce tourne bien, les scènes d'action sont remarquables comme il se doit, et une longue cascade sur un train a valu à Chuck Norris le prix du Meilleur Cascadeur de l'année aux USA, ce qui n'est pas rien
J'aime bien. Ce n'est pas moi qui bouderai mon plaisir. Au niveau technique c'est très bon, et en plus de ça ils se paient le luxe de faire dans le pres-qu'original, que demander de plus ?
That's entertainment !

INTERVIEW : CHUCK NORRIS

Clou : Comment es-tu arrivé au cinéma ?
Chuck NORRIS : C'est Steve McQUEEN qui m'a poussé à montrer mon karaté sur les écrans. Il a été mon élève pendant 6 ans (quel costaud !) et il savait que je m'ennuyais un peu de tout ça. Champion du Monde de karaté pendant 6 ans c'est lassant !
C. : Comment es-tu venu à ce film ?
C.N. : D'habitude je participe activement à l'élaboration du scénario, mais là, c'était un film prévu à l'origine avec Clint EASTWOOD, mais il était pris, ce qui fait qu'on a décidé de me rajouter quelques cascades (celle du train) en plus
C. : C'est ton rôle préféré, Cusack ?
C.N. : Oui. C'est le personnage le plus intéressant que j'ai joué, il y a beaucoup plus de finesse dans les rapports entre les personnages et j'aime ça. De plus, Cusack est motivé par ses principes, il va jusqu'au bout des choses, sans aucune compromission, j'aime cette droiture
C. : Des projets ?
C.N. : Là, je viens juste de terminer un film, j'en ai 2 autres pour la rentrée et ensuite j'espère faire une comédie d'action en France, mais je ne sais pas encore qui ferait ça, Deray peut-être

INTERVIEW : ROBERT GUEDIGUIAN

-Clou : Pourquoi un film sur les immigrés italiens et pas sur les arméniens, y en a pourtant pas mal à Marseille ?
-Robert Guediguian : J'ai choisi les italiens parce que c'est l'immigration la plus forte à Marseille. J'ai eu plein de copains italiens à l'Estaque où j'ai vécu pendant 20 ans, et en plus de ça, mes parents étaient fâchés avec leur famille, ce qui fait que d'arménien, je n'ai que le nom !
-Clou : L'Estaque, c'est quoi exactement ?
-RG : C'est un quartier de Marseille qui ressemble à un village. Les choses n'ont pas beaucoup changé en 60 ans, que ce soit l'habitat ou les modes de vie. C'était un avantage pour tourner là-bas
-Clou : Il n'y a que très peu d'allusions à la guerre de 39/45 dans le film
-RG : C'est volontaire, ça, il n'y a que quelques allusions, j'essaie de faire passer le temps à travers les différentes générations, ce n'était pas le peine d'avoir des références datées aussi précises
-Clou : Pourquoi "Rouge Midi" ?
-RG : Rouge, pas seulement parce que c'est une région traditionnellement communiste et que mes personnages le sont, étant ouvriers, mais aussi à cause du soleil de Marseille, si souvent rougeoyant. Et midi, eh ben parce que midi, quoi !

B.D!

ebdito

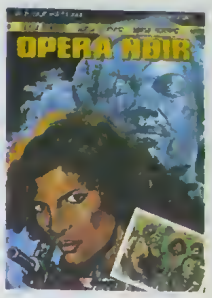
Eh bien, mais dites-moi c'est une bonne semaine, vous allez avoir de beaux dessins à vous mettre sous les yeux avant de les remplir de sable sur les plages. C'est l'aventura qui remporte la palme hebdromedaire presque tous les albums lisibles tournent autour de la castagne contemporaine. Une tranche de rigolade avec *Le fada enchaîné* et un zeste de nostalgie avec *La Jeune Albert pour se detendre et vous pourrez vous precipiter chez votre marchand de journaux pour réserver le numéro special été du 2 août ou je vous ai fait une page sur les fanzines une page sur Shelton et deux pages d'infos. Entretemps, n'oubliez pas le numero 93 de la semaine prochaine la promo est sur le dernier Bretecher.*

MILOU

BD-PARADE

TRAGIQUES DESTINS	VUILLEMIN	17
FOLIES ORDINAIRES	SCHULTHEISS	17
HISTOIRES A LA CON	CARALI	16
CE QUI EST EN HAUT	MOEBIUS	15
CHEZ LUCIEN	MARGERIN	15
CLARKE ET KUBRICK	FONT	15
SUPER PHACOCHERE	SHELTON	15
CARAGAL	PAAPE	15
DESTIN FARCEUR	PTILUC	15
LA TERRE CREUSE	SCHUITEN	15
OPERA NOIR	SANAHUJAS	15
NATHALIE	DE BOER	15
RETOURNER A PECS	FRANZ	15
GUERRES FROIDES	SCHULTHEISS	14
NOUVELLES DU FRONT	GOLO	14
GWEN D'ARMOR	ROUGE	14
JOHNNY FOCUS	MICHELUZZI	14
J. FOCUS TEHERAN	MICHELUZZI	14
SERRE MOI FORT	WILLEM	14
JEUNE ALBERT	CHALAND	14
PETIT PEINTRE	DUPUY	14
UGAKI	GIGI	14
COLOMBO	ALTAN	13
NOCES DE BRUME	SOKAL	13
LOTUS DE SANG	MICHETZ	13
FONDU ENCHAINE	DELINX	13
LUC LEROI REMONTE.	DENIS	13

OPÉRA VERT ET BLANC

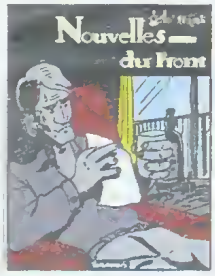


C'est l'histoire d'un mec que c'est un ancien baroudeur, qui a la nostalgie de l'Afrique et qui a transformé son appart' en jungle tropicale à grand coups de plantes vertes d'Interflora. Ses anciens petits amis mercenaires viennent le rechercher pour une mission spéciale : retrouver le bon président d'un état africain qui vient de disparaître juste après la prise du pouvoir par un gros adipeux sosie d'Amin Dada. Lui qui voulait du mouvement, il va en avoir : bagarres, magouilles, tortures, poursuites en auto, en velo, en hélico et à dos de chameau (c'est pas vrai, y a pas de chameau, c'est pour la rime).
Braf, ça aventure à tout va, ça baroude, ça commando, c'est tout bon, on s'emmerde pas un instant. La dessin est parfois un peu flaibard mais pas au point de ne pas acheter. Acquérez donc

OPERA NOIR de SANAHUJAS chez GLENAT. 39 baobabs.

LE FRONT SE RAPPROCHE

Vendredi 2 Novembre 1979, jour des morts. Mesnne est abattu dans sa bagnole à 15 heures 25 : les sept pages qui retracent la vie et la mort du célèbre bandit, valent déjà la déplacement. Les truands, les loubards, les travelos, les arabes paumés à Barbès et les tueurs à gages qui hantent les albums dessinés par Golo avec des scénars de Frank sont aussi au rendez-vous dans une dizaine d'histoires. On peut ne pas aimer le dessin, on peut aussi l'adorer, c'est selon, de toute façon, il est contestable. Pour le reste, on peut pas ne pas aimer, hugh !



Nouvelles du Front de Golo et Frank chez Futuropolis. 48 balles dans la peau.

L'AMERTUME EST DANS NOS CŒURS

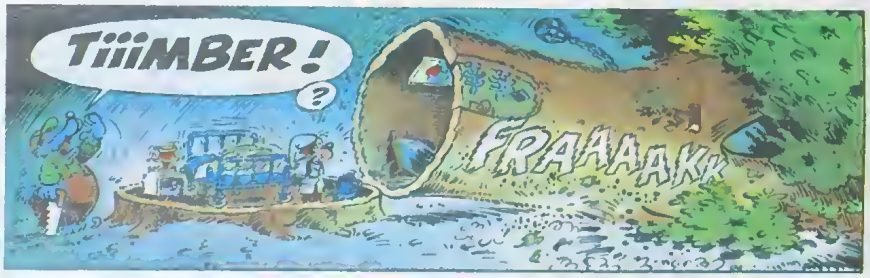
Après Waltéry la semaine dernière qui craquait et mettait Natacha en scène dans un contexte pour le moins pornographique, voici Godard et Delinx qui prennent un peu de recul avec la Jungle en Folie. C'était une des seules BD caustiques de Pif (Gadjet, woaw) pour autant qu'on puisse dire qu'elle était caustique. Debarrassé de Pif, les auteurs continuent massablement à produire un album de temps en temps. Et voila le recul : les heros de la série deviennent stars de cinéma, émettent des considerations acides sur le milieu de la BD, ne se prennent plus au serieux et n'obeissent plus à la vieille regle un peu poussiéreuse du "gag-forcé-à-la-fin-d'une-page".
Vous pouvez le lire même si vous êtes à la grande ecole. Pour une fois, les héros ont grandi et ont suivi le lecteur. Ce qui n'est pas le cas des héros de Dupuis.

LE FONDU ENCHAINE (série LA JUNGLE EN FOLIE) de MIC DELINX et GODARO chez DARGAUD, 35 francs adultes.

FAUX CUL, PARDON FOCUS

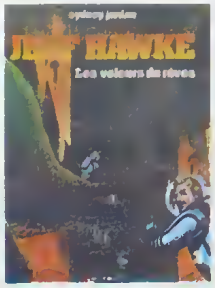
Johnny Focus, reporter-photographe free-lance, se deplace évidemment beaucoup, c'est le métier qui veut ça. Et du métier Johnny n'en manque pas, sas reportages le confrontent avec des arbongènes bourrés, des touaregs philosophes, des esquimaux chétifs, des chasseurs de grizzly ou des kurdes maquisards. Il lui arrive aussi de traîner ses bottes sur les plateformes de forage en mer, les champs de pavot ou l'hôpital du Docteur Schweitzer.
Les scénarios et les dessins de Micheluzzi ? No problem, passionnants et bien foutus. L'éditeur est suisse, la qualité de l'album broché de 110 pages s'en ressent : parfaite !

Johnny Focus, grand reporter du XXème siècle aux editions Kesserling. 69 tablettes de chocolat.



BOUFFANT

Quand on veut faire croire qu'il y a beaucoup de pages dans un livre ou dans une revue, on emploie du bouffant Kesaco, vous demandez-vous fort judicieusement ? Il zaco d'un papier épais, légèrement gondolé dont l'objectif est de vous faire prendre des vessies pour des lanternes ou plus exactement de vous faire payer 120 francs un bouquin qui est moins épais qu'il n'en a l'air. Ceci dit les aventures de Jeff Hawke en petites bandes noires et blanches, on aime ou on aime pas. Moi je n'aime pas, que cela paraisse dans Charlie, l'Humanité, la Progrès de Lyon ou en album.



Par contre, Jeff Hawke a des millions de fans dans le monde et ses 79 albums se vendent comme les petits pains le jour ou Jésus les a multiplié. A vous de voir si les aventures spatiales de pépé Hawke vous branchent.

LES VOLEURS DE REVE, une aventure de JEFF HAWKE, par JORDAN chez GLENAT. 120 vieux machins.

JE MOI PERSONNELLEMENT JE

J'aime bien parler de moi. C'est le seul sujet qui soit capable de me provoquer cet appétit d'écrire, cette envie de la page blanche, alors que parler d'autre chose me bloque dans d'atroces souffrances acréatives.
J'aime aussi me parler, quand je suis seul, par exemple. En général, je fais les demandes et les réponses. Des fois, je me contredis, pour me surprendre, et ça marche à tous les coups. Je m'engueule. Pas longtemps, parce que je finis toujours par reconnaître que j'ai raison. Remarquez, c'est pas difficile : je suis vraiment quelqu'un d'exceptionnel. Je le sens, j'en suis profondément parsuadé. Pas de lézard : je suis le meilleur.
Alors, parler du dernier Martiny - Petit Roulet, dur. Ca cause d'une équipe de tournage qui a des ennuis, qui doit engager la fille du producteur, qui a des problèmes de pelloche, de timing, de fric, de tout. Ca cause pas de moi. Dommage, ça aurait peut-être eu une bonne critique.

LE COEUR ET LA BOUE, de MARTINY et PETIT-ROULET chez CASTERMAN, 46 photos de moi.

SNOOPY OLÉ

Je ne supporte plus Snoopy. Les tee-shirts Snoopy, les classeurs Snoopy, les crayons Snoopy, les porte-clés Snoopy, les trousses Snoopy, les capotes anglaises Snoopy, basta assez, stoooooop ! Commercial go home !
Et Mafalda, qu'est ce que c'est Mafalda ? C'est Snoopy espagnol. Indigeste en strip quatre images, Mafalda en album, c'est la maladie assurée, l'overdose de Snoopy made in Spain. Pire que tout.

LES VACANCES de MAFALDA, par QUINO chez GLENAT. 34 croquettes pour chiens.

PETIT ALBERT

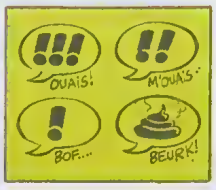
Ceci est un album branché. Le *jeune Albert* pastiche réussi des tous premiers albums de Gaston Lagaffe, format compris, doit être pris au second degré. Albert est l'antithèse de Gaston, l'un en 1950, l'autre en 1985. Vous avez compris : quelque chose à ça que je viens d'écrire ? Moi, pas ! Lisez donc cette très jolie petite chose, les mésavanturas de ce jeune héros rétro font plaisir quelque part, mais je ne saurais dire où.

La jeune Albert de Chaland, Humanoïdes associés. 1/2 format, 40 francs entiers.

Johnny Focus, destination Téhéran

Et une grande aventure de Johnny Focus, une ! Ce coup-ci, c'est à Téhéran que notre reporter casteneur sévit dans une seule histoire de 48 pages. Avec l'autre douceur de Khomeiny, la Parse et Téhéran c'est le cyclone au moment où il débelle son Nikon. Du reportage presque vécu, quelité Micheluzzi.
Ce deuxième album n'est pas édité par Kessering la suisse mais par Artefact le français, ce dont vous n'avez rien à foutre et vous avez raison.

Johnny Focus, destination Téhéran de Micheluzzi chez Artefact. 46 pélochas.



SALUT LA PROMO!

VOIR PAGE 17

-BIP-TU-MONTES,-CHÉRI?-BIP-
!?!
EUH... NON, NON, MERCI... EUH... CHUIS FAUCHÉ...
EUH...
-VA-DONC,-HÉ-MINUS!-BIP-
SALOPERIE DE BOÎTE DE CONSERVES!... Ç'AURAIT ÉTÉ UNE ANDROÏDE, J'DIS PAS, MAIS PAYER POUR TIRER AVEC UN VILAIN TAS DE FERAILLES...
AÏE
BING
OUIIIINNNNN
MERDE! UN GOSSE!
-BIP!-QU'EST-CE-QUI-SE-PASSE,-ICI?-
-C'EST-LUI,-M^R-L'AGENT,-JE-L'AI-VU!-
-IL-A-FAIT-EXPRÈS-DE-DONNER-UN-GRAND-COUP-DE-PIED-DANS-LE-GOSSE-EN-PASSANT-DEVANT-LUI!-
BIP
WAOU!
MAIS C'EST FAUX! VOUS VOYEZ BIEN QUE CETTE VIEILLE CONNE RACONTE N'IMPORTE QUOI PARCE QUE J'AI PAS VOULU MONTER AVEC ELLE!
-OH!-
-MOI,-MON-MAC-M'A-PROGRAMMÉE-POUR-RACOLER,-PAS-POUR-INVENTER-DES-BOBARDS!-
-QU'EST-CE-QUI-SE-PASSE?
-C'EST-LUI,-IL-A-ESSAYÉ-D'ÉCRASER-UN-GOSSE!-
-OOOOHH-
-L'ODIEUX-PERSONNAGE!-
-IL-LUI-FAUT-UNE-CORRECTION-OUI,-C'EST-ÇA,-CORRIGEONS-LE!-
-OUAIS!-
BIP
BIP
-OUAIS!-
BIP
-LE-PEUPLE-CYBERNÉTIQUE-A-PARLÉ!-EN-CONSÉQUENCE,-ET-POUR-QUE-ÇA-TE-SERVE-DE-LEÇON,-TU-ES-CONDAMNÉ-À-PASSER-UNE-DEMI-HEURE-(PAYANTE)-AVEC-LA-ROBOPUTE-ICI-PRÉSENTE!-
-CHIC-
AH, NON
...ÇA, JAMAIS!
PLAF!
LÂCHEZ-MOI! VOUS N'AVEZ PAS LE DROIT
C'EST DÉGUEULASSE!
1/2 HEURE PLUS TARD...
HORRIBLE... C'ÉTAIT TROP HORRIBLE... ...TOUT ROUILLÉ À L'INTÉRIEUR... MERDE!... J'AI SÛREMENT CHOPÉ LE TÉTANOS...
AÏE
-HÉ!-
-MA-PART-DE-ERIC!-
-TIENS,-MON-CHÉRI.-
HERLÉ &S-

Eureka!

Personne n'a encore trouvé !

[illegible] en français, [illegible] sonores, plus [illegible] jeux d'arcade, EUREKA a déjà occupé les longues soirées d'hiver de plus de 8000 Fans. Avec en plus un concours et 250000 francs au premier qui [illegible] d'EUREKA.. voilà bien [illegible] vous rendre [illegible] découvrir l'avant trouvé la bonne réponse au 31 Mars, [illegible] du [illegible] lui-ci a été [illegible] jusqu'à [illegible] ou jusqu'à ce [illegible] !

[illegible] commande à retourner à :
EUREKA INFORMATIQUE 39 Rue Victor Massé, 75009 PARIS

M.....
Adresse.....
Code .....Ville .....

désire recevoir la cassette du jeu EUREKA pour :
Commodore 64 ☐ Spectrum. ☐
Ci-joint 250 Francs en reglement de ma commande (Franco de port)

COMPAREZ!

Photo non contractuelle

L'ENSEMBLE:
3490 f.

ORIC ATMOS+MONITEUR COULEUR+MAGNETO K7

Performant . On ne présente plus l'ORIC ATMOS 48 k Octets de mémoire, BASIC performant, graphisme haute résolution couleurs, etc Pour afficher clairement ces performances, nous avons fait construire spécialement un moniteur couleur, l'OR 14 il est équipé d'un câble qui se branche directement dans l'ordinateur, ce qui facilite les branchements L'écran assure un contraste et un rendu des couleurs exceptionnel, et l'amplitude a été spécialement réglée pour obtenir un affichage « pleine page »

Complet : l'ensemble que nous vous proposons est « prêt à travailler » (ou à jouer !) : un ordinateur ORIC ATMOS, un moniteur couleur 36 cm OR 14 de haute qualité, et un magnétocassette Vous avez tout de suite **tout** ce qu'il faut pour démarrer

Evolutif Bien que largement assez performant, l'ensemble construit autour de l'ORIC ATMOS peut s'agrandir au fur et à mesure de l'évolution de vos besoins ou de vos connaissances grâce à de nombreuses possibilités de branchements

Intelligent Déjà établi comme un best seller sur le marché français, l'ORIC ATMOS a fait ses preuves et bénéficie d'une très large bibliothèque de logiciels de toutes sortes (jeux éducatifs, applications professionnelles) dont un très grand nombre en français

L'ATMOS et les matériels qui l'entourent sont couverts par une **garantie constructeur d'un an** par EUREKA INFORMATIQUE qui a récemment acheté ORIC Angleterre et il est à ce titre propriétaire de la marque ORIC et distributeur exclusif de ses produits

LE TUBE DE L'ETE

DERNIERE MINUTE
LES 1000 PREMIERES COMMANDES SERONT ACCOMPAGNEES DE 10 CASSETTES DE PROGRAMME GRATUITES

Bon de commande à retourner à
Eureka Informatique
39 rue Victor Massé
75009 PARIS
Tél 281 20 02
Télex 649 385 F

M
Adresse
Code Ville
désire commander
☐ Un ensemble ORIC à 3 490 F
☐ Un ORIC ATMOS à 990 F

Les matériels suivants

Qté	Désignation	Prix

Ci joint mon règlement par
(Ajouter 25 F de frais de port si votre commande est inférieure à 500 F

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

COMMODORE VEUT NOUS PRENDRE POUR DES CONS !...

Suite de la page 1

comment peut-on faire une aussi mauvaise chose ? Pas moyen de rentrer une valeur ou un label dans une case sans préparer la case en question en lui balançant deux caractères de contrôle L'antithèse de la convivialité 17 colonnes de 50 lignes seulement Et en plus au lieu d'appeler leur soft "tableur" ou "calque", comme tout le monde c'est "chiffrier" qui a été retenu Ridicule comme le programme de graphisme qui est d'une telle complexité et d'une pauvreté graphique à chier (c'est emmerdant pour un programme graphique de n'être pas graphique !) Le programme de gestion de fichiers est à montrer dans toutes les écoles d'informatique comme démonstration de ce que l'on arrive à faire quand on se dit professionnel et qu'on ne l'est pas vraiment Lamentable

Toutes ces saloperies intégrées, sous prétexte d'être destinées au grand public ne sont qu'un ramassis de ratages qu'il ne faut mettre entre les mains de personne Le manuel petit format de 200 pages en français qui est fourni n'arrangera pas les choses

LE RESTE ? MES TALONS !

Le reste de la becane est classique

Le micro-processeur est un 7501 extrapolation du 6502 64 Ko de Rom et 64 Ko de Ram dont 60671 octets pour l'utilisateur 40 colonnes de 25 lignes de texte Un petit graphisme de 320 x 200 pixels avec 121 couleurs (en fait 15 couleurs avec 8 nuances plus le noir) et 2 générateurs de sons

LE MACHIN ? MES TRUCS !

Oh et puis merde j'ai pas envie de le finir cet article Pour ce à quoi il va servir, il y a tellement d'autres bonnes machines et Commodore lui-même va sortir son 128 en septembre, qui va bien pouvoir acheter un clou pareil ?

Je vous fais le reste à la va-vite

VIIIIIIITE

L'apparence de l'engin est toc le clavier mécanique est bon (identique à celui de la version portable du C64 le SX 64 Le basic est génial par rapport à celui du C64 mais faiblard à côté des récents Amstrad Les différentes sorties répondent présent à l'appel avec les prises non-standard dont je vous ai parlé tout à l'heure broche série DIN cartouche spéciale, 2 sorties joystick spéciales sortie cassette spéciale et port utilisateur aux fonctions occultes Tous ces jolis petits trous sont bien étudiés avec des prises bien compliquées pour que le brave gogo qui aura fait l'acquisition de cette petite merveille ne puisse acheter ces périphériques que chez Commodore ou on les lui vendra un peu plus cher que beaucoup moins ailleurs Un grand bravo aux chercheurs maison ça a dû être vachement dur de trouver des prises aussi biscornues ils ont dû en voir des fournisseurs avant de dégoter celles-là

Viite qu'est ce qu'il reste à voir ? Ah, oui, les tests Le test fou 1 qui cherche 20 fois la racine de 2 avant de remonter le résultat 20 fois au carré donne 2 00232917 au lieu de 2 ce qui est très faux Il lui faut 2 secondes pour arriver à cette erreur, ce qui est très rapide presqu'aussi bien que l'Amstrad Pour afficher le résultat de la boucle classique

```
10 FOR N = 1 TO 1000
20 PRINT N
30 NEXT N
```

47 secondes sont nécessaires, ce qui est très mauvais

Top, terminé

ACHETER OU PAS

Oh que non défense d'acheter Je ne veux pas qu'on achète qu'on se le dise ou j'excommunie Si vous aimez Commodore achetez un 64 chez un parallèliste vous profiterez du très joli catalogue de cet engin Si vous tenez vraiment à la nouveauté attendez le Commodore 128, ils vont nous le sortir en septembre et celui-là il est compatible avec le 64 Quels pédaleurs dans la semoule, quand même ! ■

SALUT LA PROMO!

Vous détestez votre libraire ? Bravo ! SALUT LA PROMO est faite pour vous Chaque semaine les plus malins d'entre vous pourront profiter d'une offre spéciale mais aussi nous commander tous les albums de bandes dessinées de leur choix Comment faire ? Prenez les prix de la liste ci-contre, ajoutez 6 francs de port par album et renvoyez-nous le bulletin jaune avec votre paiement Attention à partir de 4 albums, le port est gratuit

	PRIX
CE QUI EST EN HAUT	35,00
CHEZ LUCIEN	30,00
CLARKE ET KUBRICK	38,00
COLOMBO	64,00
DESTIN FARCEUR	64,00
FOLIES ORDINAIRES	69,00
CARAGAL	33,50
GUERRES FROIDES	49,00
GWEN O'ARMOR	38,00
HISTOIRES A LA CON	46,00
J.FOCUS TEHERAN	46,00
JEUNE ALBERT	40,00
JOHNNY FOCUS	69,00
LA TERRE CREUSE	60,00
LOTUS DE SANG	33,00
NATHALIE	40,00
NOCES DE BRUME	38,50
NOUVELLES DU FRONT	46,00
OPERA NOIR	39,00
PETIT PEINTRE	46,00
RETOURNER A PECS	33,50
SERRE MOI FORT	66,00
SUPER PHACOCHERE	46,00
TRACIQUES DESTINS	49,00
UGAKI	56,00

Dans notre série "n'écrivez plus idiot", nous poursuivons nos promos avec des cartes postales. Cette semaine, une superbe série avec Moebius, Bilal, Liberatore, Pichard, Forest et F'murr. Qui dit mieux ? 6 cartes couleurs gratos pour tout achat du "Jeune Albert". Un cadeau de 25 bâtons, pardon 25 francs ! Mais ou s'arrêteront-ils ? La suite dans notre mille quatre cent vingt quatrième épisode de "Salut la promo", la semaine prochaine.

Bon de commande

☐ Oui, je veux exemplaires du **Jeune Albert** à 40 francs + 6 francs de frais de port Je recevrai en prime 6 cartes postales de mes auteurs favoris Je crèque et je joins la somme de Francs

☐ Je désire commander d'autres albums Ci-joint ma commande accompagnée de son règlement

☐ Je veux juste recevoir votre bulletin de vente par correspondance

☐ Je ne veux rien du tout et j'en suis fier

Nom .....
Prénom .....
Adresse .....
Code postal ville .....

Envoyer ce bon à **IMPRESSIONS** 3 Impasse du Colombier 95230 SOISY

Vente Informations Services Micro-Ordinateurs

Micro-ordinateurs familiaux

84, bd Beaumarchais - 75011 Paris
Métro Bastille ou Chemin Vert
De 10 h à 20 h sauf dimanche

338-60-00

22, bd de Reuilly - 75012 Paris
Métro Daumesnil ou Dugommier
De 14 h à 20 h sauf dimanche et lundi

Jacky ZDUNEK
Christian JACQUIER

EXPLOITEZ VOTRE AMSTRAD

```
1 . L'ordinateur.....
2 . Le language Basic.....
3 . La notion de programme.....
4 . Quelques instructions Basic.....
5 . Test des connaissances.....

   CHAPITRE 2 : Les jeux.

1 . Le loto.....
2 . Deviner des chiffres.....
3 . Le pendu.....

   CHAPITRE 3 : Mathématiques

1 . Manipuler des degrés.....
2 . Résoudre des équations.....
3 . Statistiques.....

   CHAPITRE 4 : Graphismes

1 . L'histogramme.....
2 . Une table à dessin.....

   CHAPITRE 5 : la gestion de fichiers

1 . Les notions de données et de fichiers.
2 . La gestion des fichiers.....
3 . Une application des fichiers.....
4 . Programme AGENDA.....
5 . Budget familial.....

   CHAPITRE 6 : Comptabilité

1 . Facturation.....
2 . Comptabilité générale....
3 . bulletin de paye.....
```

Jeux
Gestion
Education
Domestique
Impression Documents

VISM'EDIT

VISM'EDIT PRESENTE

BON DE COMMANDE

DATE :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TELEPHONE :

VILLE :

CODE POSTAL :

VEUILLEZ LIBELLER VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE VISMO INFORMATIQUE

PRIX TTC
138.00
FRANCS
SANS FRAIS DE PORT

VISMO VOUS OFFRE UN BON D'ACHAT CONFIDENTIEL

PROMO
SPÉCIAL ÉTÉ
POUR LES LECTEURS D'HEBDOGICIEL
SUR PÉRIPHÉRIQUES ET LOGICIELS
POUR ZX 81, ORIC. SPECTRUM,
PRIX CANON
tél. : 338.60.00

CONDITIONNE SUR UN SUPPORT EN POLISTYRENE AVEC LA K7 PROGRAMMES

COMPTAMSTRAD

LOGICIEL COMPTABILITE sur AMSTRAD :
Version cassette
200 Comptes 750 lignes d'écritures

Ce logiciel vous permet de gerer vos comptes suivant les indications ci dessous, les 750 lignes d'ecritures pouvant être definies par sequence soit mensuelle soit d'une duree reduite quinzaine hebdomadaire, ou autre suivant le nombre d'ecritures que vous avez a comptabiliser
Vos comptes et leurs mouvements sont tenus en permanence des que vous avez saisie toutes les ecritures

Vous pourrez donc a tout moment les consulter, tirer une balance, qui non seulement sera conforme au PLAN COMPTABLE mais qui de plus par une gestion de COLLECTIFS BILAN et GESTION sera un TABLEAU de BORD de votre ENTREPRISE a condition bien entendu que toutes vos ecritures soient correctement passées ce qui ne dépendra que de vous

Procédure de chargement

1 Presser simultanement la touche CTRL et le petite touche ENTER.
2 Presser la touche PLAY du lecteur de cassettes
3 Appuyer sur une touche du clavier

AMSTRAD Comptabilité générale
CPC 464
CPC 664

VISM EDIT
AMSTRAD
Comptabilité générale
(nouveau plan comptable)

- Compte clients-fournisseur avec sortie Listing
- Compte Banque - Caisse avec sortie Listing
- Journaux - Ventes Achats avec sortie Listing
- TVA Achats Ventes avec sortie Listing

ETC

NOUS N'AVONS PAS TROUVE MIEUX

POURQUOI ATTENDRE ?

prix d'une vrai COMPTA

450,00 FRANCS TTC

COMMANDE A ADRESSER A VISMO INFORMATIQUE
VEUILLEZ LIBELLER VOTRE REGLEMENT A L'ORDRE DE VISMO

ENVOI EFFECTUER PAR CORRESPONDANCE EN 48 HEURES
SANS FRAIS DE PORT

NE MANQUEZ PAS LA VRAIE RÉVOLUTION

VENEZ VOIR ET COMMANDER

VOTRE 520 ST

CHEZ MICRO-VIDÉO, LE REVENDEUR EXCLUSIVEMENT SPÉCIALISÉ SUR ATARI DEPUIS 5 ANS

MICRO-VIDÉO : 8, rue de Valenciennes
75010 PARIS. 201-24-30, 201-83-66
ouvert tous les jours de 13 h à 19 h sauf Dimanche et Lundi

GENERAL

le temple d'AMSTRAD

Initiés d'**HEBDOGICIEL**, venez, en pélerinage, visiter le plus fabuleux monument consacré à **AMSTRAD** en France.

10, boulevard de Strasbourg
75010 Paris ☎ 206.50.50

Heures de culte : 9 h 45 à 13 heures - 14 à 19 heures tous les jours sauf dimanche

VTR INFORMATIQUE

VTR Micro Nord : 252.87 97 : 54, Rue Boney, 75018 Paris
VTR Micro Sud . 545.38.96 : 105, Bld. Jourdan, 75014 Paris
VTR Micro Lyon : (7) 842.14.15 : 49, rue de la Charité, 69000 Lyon

VOUS ANNONCE

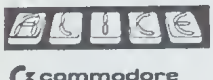
LA FOIRE AUX SOFTS

Dans le cadre de son opération
«Micro Spécial Vacances»
du 1er juillet au 15 septembre 1985.
La Foire aux Softs, c'est des prix spéciaux (jusqu'à 45 % de remise),
sur près de 200 titres, pour les ordinateurs :
ZX 81 - SPECTRUM - ORIC 1 ou ATMOS
COMMODORE 64 - MSX

Venez découvrir le plaisir de l'Informatique Familiale

MICROPOLIS

- THOMSON-M05-T07.70
- POINT CONSEIL TIFY
- MSX – YAMAHA – SANYO
- LIBRAIRIE



sinclair ORIC

commodore COLECOVISION™

ATARI CBS ELECTRONICS

29, rue Paillot de Montabert
10000 TROYES
Tel (25) 73 28 49

BLANC BERNARD

INFORMATIQUE BUREAUTIQUE LYON

AMSTRAD – SINCLAIR – ORIC
SHARP – THOMSON – SANYO
LEANORD – LOGYSTEM

9, rue Salomon Reinach. 69007 Lyon
Tél. : (7) 872.25.48 (près facultés)

ASSISTANCE TECHNIQUE – LOGICIEL – FORMATION

POURQUOI PAYER PLUS CHER ?

Photo non contractuelle

L'ENSEMBLE:
990 f.

ORIC ATMOS+PERITEL+ALIM+3CASSETTES DE JEUX

LOGICIELS ORIC 1

ASSEMBLER DISABS	100 00	INTERTRON	00 40
ASTEROIDS	00 07	MONITEUR 1 6	100 00
CARN 3	00 40	MULTIGAMES	00 37
CASPAK	71 16	ORIBLE	00 40
CASSE BRIQUES	40 81	ORIC FLIGHT	37 00
CENTIPEDE / CHENILLE INF	79 40	ORIC PORTH	142 32
DICO 9	40 40	ORIC MON	100 40
DINKY KONG	79 00	PUISSANCE 4	40 81
EUROPE OU GEOFRANCE	73 03	SPACE CRYSTAL	79 40
GALAXITON	71 16	STARFIGHTER	79 00
GALAXY 5	79 40	THE ULTRA	79 00
GENCAR	100 00	TRAITEMENT 30	100 00
HOPPER OU JOGGER	79 40	WORD PROCESSOR	100 00
HYPER MASTER MIND	00 40	ZODIAC	79 40

PERIPHERIQUE & ACCESSOIRES

Moniteur couleurs OR14	2750
Câble péritel avec alimentation	150
Moniteur monochrome vert	950
Câble pour moniteur monochrome	80
Modulateur pour télé noir et blanc	260
Megnétocassette ZETA	350
Cassettes vierges (les 10)	75
Imprimante 4 couleurs MCP40	1290
Imprimante 4 couleurs MCP80	2850
Câble pour imprimante	150
Interface joystick programmable	350
Joystick QUICKSHOT 1	95

LOGICIELS ORIC 1 & ATMOS

3D INVADERS	79 40	J'APPRENDS LA CAO	130 30
ACHERON'S MAZE	79 40	KIT ECRAN	112 67
L'AIGLE D'OR	120 30	COMPILATEUR BASIC	171 87
ANKHAURE	100 00	LE PROTECTOR	71 16
43 DES 43	112 67	LOTORICIELS	00 16
AUTHOR	120 00	MYSTERY TOWER	79 40
CHESS	79 40	ORIC BASE	112 87
CRIBBAGE	79 40	ORIC BASIC PLUS	112 67
CROCKY	00 16	ORIC CALC	140 40
D A O	112 87	ORIC GESTION 1	142 32
DAMBUSTER	79 00	ORIC GESTION 2	142 32
DEFENCE FORCE	71 16	ORICADE	87 99
DONT PRESS LETTER O	79 40	ORION	71 16
DRAUGHTS (Dames)	79 40	ORIGORIBE	171 97
FRIGATE COMMANDER	74 72	PROBE 3	40 30
GASTRONOM	71 16	QUACK A JACK	79 40
DESTION DE STOCK	133 20	RAT SPLAT	79 40
GHOST GOBBLER	00 30	SCUBA DIVE	79 40
GOODLORIC	71 16	SUPER COPY ECRAN	112 81
GREEN CROSS TOAD	00 30	SUPER FRUIT	79 40
HARRIER ATTACK	79 00	TRICK SHOT	79 40
HUBERT	00 14	ULTIMA ZONE	79 40
INVADERS	00 30	XENON 1	87 21
J'APPRENDS L ANGLAIS	100 00	ZORSON'S REVENGE	00 99

PROMO LOGICIELS ORIC 1
6 best sellers des jeux d'arcade **pour ORIC 1** pour **200 F !**

LE TUBE DE L'ETE

Disponible chez votre revendeur ou par correspondance

EUREKA INFORMATIQUE, 39, rue Victor Massé 75009 PARIS

Pour commander, utiliser le bon à découper de la page précédente.

DUPLICATION DE VOS PROGRAMMES INFORMATIQUES SUR CASSETTE

Dépêchez-vous avant la nouvelle taxe sur les cassettes vierges.

CASSETTES VIERGES POUR MICRO

Prix TTC. par boîte de 25, frais de port inclus

C 10	200,00 F	C 40	250,00 F
C 15	212,50 F	C 60	275,00 F
C 20	225,00 F	C 90	300,00 F

Commande par boîte de 25 exemplaires.
Le bon de commande est à retourner accompagné du règlement à :

cassettes **LE TEMOIGNAGE**
51, rue de Ville-d'Avray - 92310 SEVRES - Tél (1) 534 43 78

Je souhaite _____ Boîte(s) de C ____

Nom _____
Adresse _____

Revendeurs, nous consulter.

box office

suite de la page Cinoche

01)	ROSE POURPRE DU CAIRE	01)	16/20
02)	APRES LA REPETITION	02)	18/20
03)	BRAZIL	03)	17/20
04)	PERIL EN LA DEMEURE	04)	17/20
05)	LA VIE DE FAMILLE	05)	16/20
06)	ESCALIER C	06)	16/20
07)	LA MAISON ET LE MONDE	07)	16/20
08)	AU-DELA DES MURS	08)	16/20
09)	SANG POUR SANG	09)	16/20
10)	RENDEZ-VOUS	10)	15/20
11)	WITNESS	11)	15/20
12)	SERIE NOIRE/NUIT BLANCHE	12)	15/20
13)	BIRDY	13)	15/20
14)	PIANOFORTE	14)	15/20
15)	CRAZY DAY	15)	15/20
16)	CONTES CLANDESTINS	16)	15/20
17)	LA BALADE INOUBLIABLE	17)	15/20
18)	ADIEU BONAPARTE	18)	15/20
19)	BLANCHE ET MARIE	19)	15/20
20)	NUIT PORTE JARRETELLES	20)	15/20
21)	SUBWAY	21)	15/20
22)	REPO MAN	22)	15/20
23)	CHOOSE ME	23)	15/20
24)	RETOUR MORTS-VIVANTS	24)	15/20
25)	SAC DE NOEUDS	25)	15/20
26)	LES POINGS FERMES	26)	15/20
27)	LES SAISONS DU COEUR	27)	15/20
28)	ELECTRIC DREAMS	28)	15/20
29)	FRENCH LOVER	29)	14/20
30)	FASTER PUSSYCAT	30)	14/20
31)	LA DECHIRURE	31)	14/20
32)	LE FIL DU RASOIR	32)	14/20
33)	2010	33)	14/20
34)	POULET AU VINAIGRE	34)	14/20
35)	ROUGE MIDI	35)	14/20
36)	SALE TEMPS PR 1 FLIC	36)	14/20

DEMANDEZ LE PROGRAMME

Achetez vos logiciels les yeux fermés, nous les avons testés pour vous !

Nous avons sélectionné pour vous les meilleurs logiciels actuellement disponibles en France. Nous ne prétendons pas que cette liste est complète et définitive et il est évident que nous y rajouterons régulièrement des programmes. Pourtant, vous chercherez en vain certains programmes qui jouissent d'une bonne réputation et qui se vendent surtout grâce à la publicité et aux conseils des vendeurs qui ne peuvent pas connaître tous les logiciels disponibles.

Les prix sont, nous l'espérons, les meilleurs du marché et les abonnés – anciens ou nouveaux – bénéficient en plus d'une remise de 10 %. Si vous êtes nombreux à nous suivre dans cette expérience nous pourrons rapidement arriver à faire baisser les tarifs des fournisseurs pour atteindre l'objectif que nous nous sommes fixé: ramener les prix à une plus juste valeur !
Les classements sont faits en fonction de l'intérêt du programme et ne tiennent pas compte des prix, c'est à vous de juger de l'opportunité de la dépense. N'oubliez quand même pas que si le rapport qualité/prix est mauvais, le logiciel ne peut figurer dans cette page !

nouveau

SPY VS SPY
Retrouvez tous les documents secrets placez des bombes et pertez le premier de ce pays surpeuplé par les espions Un must pour deux joueurs

UP'N DOWN
Jamais vu de route pareille et pourtant ça monte et ça descend comme les montagnes russes de la Foire du Trône

TAPPER
Un p tit coup à servir facile Cent grands coups ? Dur, très dur et pourtant on y arrive !

SORCERY
Voila un jeu d'aventures qu'il est bon ! Pas de problème de vocabulaire tout au joystick. Et il est beau

MACADAM BUMPER
Le meilleur simulateur de flipper et avec un éditeur de flippers Pourquoi aller au café ?

DEFEND OR DIE
Le plus dingue des jeux d'arcade, chez vous et en stéréo !

MEURTRE A GRANDE VITESSE
Une enquête à 260 Km/h à mener tambour battant, en vous basant sur les indices fournis avec le soft

SERIE NOIRE
Un véritable jeu de meurtre (Killer) entre les différents joueurs Oui embrasserez-vous, tuerez-vous ou voterez-vous ?

SURVIVOR
De l'aventure, vite et bien servie, en couleur et haute résolution, sans problème complexe à résoudre survivre sera votre seul mot d'ordre

MESSAGE FROM ANDROMEDA
En voila un super jeu d'aventure, largement plus beau qu un camion et encore plus largement passionnant

FOREST AT WORLD'S END
Le bout du monde a vos portes, juste après le troisieme arbre a gauche Un dédale d'aventures rocambolesques ou angoissantes

HOUSE OF USHER
Claustrophobes éloignez-vous, cette aventure s'adresse exclusivement aux agoraphobes

BC'S QUEST FOR TIRES
La course à l'échalotte préhistorique, rien de tel pour rester en jambe !

LUNAR LEEPER
Des tonnes de ferraille vous sautent dessus sachez les éviter pour mieux servir votre natale planète

JAW BREAKER II
Comme vous n'avez pas peur des plus gros que vous, défoncez ces dents qui vous guettent

AQUATRON
Défendre la Terre passe encore, mais nettoyer en plus les océans, faut pas pousser A moins que vous ne soyez plus baléze que baléze !

LE CRIME DU PARKING
Résoudre une affaire aussi sordide et cra puleuse que le meurtre d'Odile Conchoux nécessite un sang froid et un esprit déductif écérés Serez-vous la réincarnation de Sherlock Holmes ?

SPY HUNTER
Vous passez de la voiture de James Bond au bateau de 007 Un must du jeu d arcade

DARK STAR
Partez a la rescousse de la Galaxie, sans peur et sans reproche Votre ecran n'y verra que du feu en plongeant de planete en trou noir et de combat spatial en hyperespace

ELIDON
Voletez deci-delà en quête des fabuleux fers à cheval qui apportent paix, joie, sérenité, richesse

PSI WARRIOR
Des combats à coups d'énergie psychique, des ballades en skate antigravite, des dizaines d'heures de recherches avant d'atteindre la Source de tout le Mal Génial

THE DAMBUSTERS
Reprenez à votre compte l'œuvre des pionniers de la lutte écologique armée à base barrages noyeurs de vallées

BOULDER DASH
Depuis Lode Runner, les jeux d'arcade vous ennuyaient ? Ce problème ne se pose plus dorénavant vingt tableaux et cinq niveaux pour passer des heures uniques

MEURTRE A GRANDE VITESSE
De l'aventure, du suspense et de la réflexion Un vrai polar d'Agatha Christie ou vous devenez Hercule Poirot Extraordinaire de subtilité et d'ingéniosité

XAVIOR
Plus vite toujours plus vite ! Des kilomètres de pièces à fond les manettes Heureusement, pas de radar à l'horizon et le compteur qui s envole Waow c'est le pied d'acier

FBI
Une bonne enquête vaut mieux que deux gangsters dans le dos, dans une impasse avec un réverbère en panne Un vrai bon polar

MEGAHITS
Incroyable ! Dix titres fabuleux pour 30 balles le titre ! Et vous n'avez pas encore envoyé la commande !!!

INVASION
Des Aliens comme s il en pleuvait, des dangers à tous les coins de la galaxie, de l'action et du sang-froid voila ce qui vous guette dès que vous prendrez les commandes de votre vaisseau

COBRA PINBALL
"Beau comme un camion" vous connaissez "Splendide comme un flipper" vous alloz l'apprendre avec ce super soft de course Du massage et du bourrage en quantité, d accord, mais aussi en qualité

BATTLE FOR MIOWAY
Si vous avez la mégalo galopante précipitez vous l'Amiral Fletcher, c est vous ! A votre casquette

FRELON
Bande de petit salopards, vous n êtes pas là pour rimer ! C'est la guerre et malgré les ennemis qui nous canardent il faut aller réparer ce sacré pont ! Le premier qui crie "Maman" a mon pied aux fesses !

A	en
F	logiciel en français
V	jeu d'aventure
R	jeu de réflexion
J	jeu d'arcade rapide
E	éducatif
L	langage
M	manette de jeu nécessaire
*	nouveauté

APPLE

1 CONAN	DISK	A J	*	275
2 CRIME DU PARKING	DISK	F V	*	190
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	*	275
4 BRUCE LEE	DISK	A J M	*	245
5 SKYFOX	DISK	A J M	*	300
6 PARANOIAX	DISK	F V R	*	350
7 DALLAS	DISK	A V R	*	245
8 EPIDEMIE	DISK	F V R	*	350
9 OPERATION MERCURY	DISK	F R M	*	390
10 BC'S QUEST FORTIRES	DISK	A J	*	190
11 LUNAR LEEPER	DISK	A J	*	190
12 AQUATRON	DISK	A J	*	190
13 JAW BREAKER II	DISK	A J	*	190
14 ONE-ON-ONE	DISK	A R M		300
15 AZTEC	DISK	A J M		350
16 MASK OF THE SUN	DISK	A V R		290
17 IFR. SIMULATEUR DE VOL	DISK	F J R		380
18 PINBALL CONSTRUCTION	DISK	A J M		300
19 CHOPLIFTER	DISK	A J M		300
20 NARD RAT MACK	DISK	A J M		300

AMSTRAD

1 SORCERY	K7	A J M	*	95
2 DEFEND OR DIE	K7	A J	*	110
3 KONG STRIKES BACK	K7	A J M	*	95
4 MACADAM BUMPER	K7	F J	*	140
5 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F J	*	190
6 SUNVIVOR	K7	A J	*	110
7 HUNCHBACK II	K7	A J M	*	95
8 BATTLE FOR MIDWAY	K7	A J M	*	115
9 HOUSE OF USHER	K7	A V	*	110
10 FOREST AT WORLD'S END	K7	A V	*	95
11 MESSAGE FROM ANDROMEDA	K7	A J	*	95
12 SERIE NOIRE	K7	A J	*	145

WEB DIMENSION
L'esthétique et la sensibilité musicale priment dans la découverte de cet univers, pas si impitoyable qu'il n'y parait

MASTER OF THE LAMPS
Les mauvais génies ont cassé leur lampe A vous de jouer tos petits réparateurs du dimanche Un tube de colle est nécessaire à la réussite !

BC'S II GROG'S REVENGE
Plus beau que le premier, plus drôle aussi un véritable Tex Avery A vous d'en déterminer le dénouement

KONG STRIKES BACK
Les montagnes russes vous fileront le mal de mer Mais un Mario averti en vaut deux, surtout avec quelques bombinettes dans les poches

HUNCHBACK II
Si vous vous tapez la cloche, noubliez pas qu aux yeux de certains vous allez passer pour en être une infernal mais beau si boau

FOX
Plus beau que Zaxxon, plus fou que Lodo Runner Le haut du sommet du panier en arcade, et pour votre thomson à vous tout seul Génial, absolument !

OPERATION MERCURY
Partez à l assaut des mers du Sud à bord d'un sous marin moins que banal vu le nom Piggy Tout un programme que vous vous ferez un plaisir de parcourir si vous aimez admirer de la belle programmation !

si vous êtes ABONNÉS déduisez VOUS-MÊMES vos 10 % de remise sur le bon de commande

SOFT-PARADE ©

COMMODORE 64

1 REALM OF IMPOSSIBILITY	DISK	A V M	*	300
2 LODE RUNNER	MODULE/K7	A J M		290/100
3 LODE RUNNER CHAMPIONSHIP	DISK	A J M	*	275
4 BOULDER DASH	K7	A J M	*	95
5 THE DAMBUSTERS	K7	A R M	*	95
6 ELIDON	K7	A J R M	*	135
7 MEGAHITS	K7	A J M	*	320
8 WEB DIMENSION	K7	F J R M	*	160
9 MASTER OF THE LAMPS	K7	F J R M	*	109
10 BC'S II GROG'S REVENGE	K7	A J M	*	90
11 PSI WARRIOR	K7	A F J M	*	89
12 UP'N DOWN	DISK/K7	A J M	*	145/95
13 TAPPER	DISK/K7	A J M	*	145/95
14 SPY HUNTER	DISK/K7	A J M	*	145/95
15 SPY VS SPY	K7	A J M	*	160
16 CONAN	DISK	A J	*	185
17 SEVEN CITIES OF GOLD	DISK	A V M	*	300
18 TOURNAMENT TENNIS	DISK	A J M	*	190
19 RAID OVER MOSCOW	K7	A J M	*	95
20 SUMMER GAMES	DISK/2 K7	A J M	*	249/195
21 KRYSTAL OF ZONG	K7	A V J M	*	89
22 BATTLE FOR MIDWAY	DISK/K7	F J R M	*	200/160
23 GHOSTBUSTERS	DISK/K7	A J M	*	139/109
24 BRUCE LEE	DISK ou K7	A J M	*	145/95
25 SPELUNKER	DISK	A J M	*	275
26 HYPER BIKER	K7	F J M	*	90
27 WINSTLER'S BROTHER	DISK	A J M	*	275
28 DECATHLON	DISK/K7	A J M	*	230/120
29 BEACH HEAD	K7	A J M	*	89
30 BLUE MAX	K7	R J M	*	95
31 PSYTRON	K7	A R J	*	89
33 MASK OF THE SUN	DISK	A V R	*	340
33 VOYAGEUR	K7	F V	*	145
34 DALLAS	DISK	A V R	*	190
35 HOBBIT	K7	A V R	*	135
36 HOVER BOVVER	K7	A J M	*	170
37 KILLER WATT	K7	A J M	*	170
38 ZENJI	K7	A J R M	*	130
39 AXIS ASSASSIN	DISK	A J M		380
40 ARABIAN NIGHTS	DISK	A J M	*	160

ORIC 1 / ATMOS

1 3D FONGUS	K7	F J	*	140
2 MEURTRE A GRANDE VITESSE	K7	F V	*	190
3 AIGLE D OR	K7	F V R		190
4 MR WIMPY	K7	F J	*	90
5 DOGGY	K7	F J	*	120
6 SUPER JEEP	K7	F J	*	190
7 HOBBIT	K7	A V R		210
8 COBRA PINBALL	K7	F J	*	120
9 FRELON	K7	F J	*	120
10 LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE	K7	F V	*	145
11 BIG BASTON	K7	F J	*	120
12 PSYCHIATRIC	K7	F J	*	120
13 TENDRE POULET	K7	F V R		120
14 LANCELOT	K7	F J	*	190
15 TERMINUS	K7	F J	*	120
16 ULTIMA ZONE	K7	A J	*	95
17 MISSION DELTA	K7	F J R		90

SPECTRUM

1 DARK STAR	K7	A J	*	95
2 SPY HUNTER	K7	A J	*	65
3 SAVIOR	K7	F J	*	70
4 BRUCE LEE	K7	A J	*	85
5 MEGAHITS	K7	A J	*	310
6 ZAXXON	K7	A J	*	95
7 MATCH POINT	K7	A J M	*	95
8 SABRE WULF	K7	A J	*	85
9 UNDERWORLDE	K7	A V	*	95
10 BEACH HEAD	K7	A J	*	85
11 LORDS OF MIDNIGHT	K7	A V	*	100
12 ATIC ATAC	K7	A J M	*	95
13 PSYTRON	K7	A R J	*	89
14 HOBBIT	K7	A V R	*	125
15 PAINTING JOE	K7	F J	*	75
16 LOMORIX	K7	F J	*	85
17 VOX	K7	F L	*	190
18 3D MOVER	K7	F L	*	190
19 INTERCEPTEUR COBALT	K7	F J R		85
20 MANOIR Dr GENIUS	K7	F A R		140

THOMSON

SAUF SPECIFICATION CONTRAIRE, TOUS CES LOGICIELS SONT COMPATIBLES MO5, TO7 AVEC EXTENSION 16K ET TO7 70

1 FOX	K7	F J M	*	145
2 AIGLE D OR	K7	F V	*	190
3 FBI	K7	A J M	*	190
4 INVASION	K7	F J	*	185
5 AIRBUS	Module	F J M	*	475
6 ELIMINATOR	K7	F J M	*	120
7 PULSAR II	K7	F J M	*	120
8 STANLEY MO5	K7	J M	*	125
9 SPACE SHUTTLE SIMULATOR MO5	K7	F R J	*	300
10 VOX MO5	K7	F L	*	190
11 YETI	K7	J M	*	140
12 LABYRINTHE SURVIE	K7	F V M	*	190
13 BACKGAMMON	K7	R	*	170

10 % de remise pour les abonnés !

BON DE COMMANDE A DECOUPER OU RECOPIER :
SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS
Nom/Prénom
Adresse
Ville Code postal

LOGICIELS	Ordinateurs	Prix	Qté	Montant

TOTAL ..
Participation aux frais de port en recommandé + 15,00
REDUCTION 10% SPECIAL ABONNES A DEDUIRE
N° ABONNE (obligatoire) – ,
MONTANT à payer
date de la commande :
Les chèques reçus ne seront en aucun cas encaissés avant la livraison des logiciels commandés. Chèque renvoyé en cas de rupture de stock. 92

HIPPO JOYST

C'est japonais, c'est un des meilleurs et des plus costauds que l'on connait : trois boutons de tir, une bonne prise en mains et quatre ventouses pour le coller définitivement sur la table de la salle à manger (super pratique pour les repas !). Prise standard pour Amstrad, Atari, Commodore 64, MSX, Vic 20. Compatible avec les interfaces d'Oric et de Spectrum. Pour Apple, Thomson et Texas, tintin : ça ne marche pas ou alors il faudra bidouiller !
Ah, au fait, c'est 120 balles...
C'est bon, c'est pas trop cher ? Envoyez vos sous après avoir rempli le bon de commande ci-joint. Le ministre du commerce extérieur du Japon vous remercie bien bas.

Bon de commande à découper et à renvoyer à SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom
Prénom
Adresse

DATE :

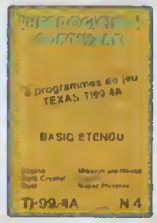
PU = 120 F ... x ... = ... F
frais d'envoi = +15 F
chèque joint : TOTAL = ... F

HEBDOGICIEL SOFTWARE

Le logiciel à sa juste valeur

Les nouvelles boîtes jaunes sont arrivées ! Six logiciels français de qualité par cassette et un prix raisonnable des produits signés SHIFT EDITIONS !

"Dork crystal" est sans nul doute un des plus beaux et rapides jeux écrits pour TI 99 : votre héros doit récupérer des fragments de cristal dans le labyrinthe qui est le lieu à la mode pour tous les monstres branchés de la galaxie ! Les autres jeux sont tout aussi efficaces : un superba sauteur sur sa pyramide, un duel pour deux joueurs en armure, un casino avec 3 jeux de cartes, une centrale nucléaire et "Mission pénitence" qui vous transportera dans une jungle hostile en deux somptueux tableaux. 120 francs les 6 jeux en basic étendu



Un jeu d'aventure : ça va Six jeux d'aventure, bonjour les nuits blanches ! Vous allez devenir tour à tour explorateur, espion égyptologue cosmonaute super héros et victime du célèbre docteur Paranaud. Si vous arrivez au bout de ces six casse-tête sans problèmes de santé et sans troubles mentaux vous deviendrez sans conteste un des grands maîtres mondiaux du jeu d'aventure ! Une cassette pleine à craquer pour 120 francs

Votre Oric utilise le langage machine pour réfléchir et vous n'avez malheureusement que votre cerveau humain pour la battre au Morpion ! Le "Laby 5" qui suit n'est pas plus facile : cinq étages, des trappes partout et ses ascenseurs pas très fiables ! Dans "Oil leak", vous devez réparer une voiture au beau milieu de grandes flaques d'huile. Les gouffres, les ravins et les précipices de "Pont-levis" vont vous rendre fou ! Le "Parsec" fonce à toute vitesse et le "Guerre nucléaire" est tout simplement le premier grand Wargame pour Oric. 120 francs la cassette

Des jeux, de l'électricité et du plaisir voilà de quoi faire trémiller les électrons dans votre MO5 et quand en plus ces jeux sont multiples et douze vous envisagerez quelques nuits blanches d'Othello, de Poker, de Mémo 7. Dès que l'immobilité vous paraîtra insupportable partez pour l'espace profond (Worp) ou retrouvez vos amis (fichier d'adresse). Vous verrez, vous n'en croirez pas plus vos yeux que votre MO5 n'en croira ses jeux !

Des jeux d'arcade à gogo : changez le cours de l'histoire à Pearl Harbour, guidez Al'bert et Kong dans leur pyramide favorite, jouez à un jeu de balle antiaérien nouveau, construisez d'énormes murs avec votre grue du chantier et régalez-vous avec de la tequila plus vous en buvez, plus vous désamorcez facilement les bombes de "Caramba" ! Six super-programmes pour 120 francs.

Deux jeux d'arcade où vous serez un courageux pompier, ou pilote d'une moto de course fonctionnant au langage machine. Viennent ensuite la réflexion avec "Puzzle" et le stratégie avec "Mineur" ou vous pourrez organiser des compétitions jusqu'à 5 joueurs. L'aventure enfin avec "L'inca d'or", un fabuleux jeu graphique en 3 dimensions : 6 super-programmes pour 120 francs

BON DE COMMANDE A ENVOYER A SHIFT EDITIONS, 160, rue Legendre 75017 PARIS.

Nom/prénom
Adresse
Code postal
Ville

ORIC N° 4	120 F
ORIC N° 5	120 F
SPECTRUM N° 1	120 F
TEXAS N° 4	120 F
ZX 81 N° 1	120 F
MO5 N° 1	150
REGLEMENT JOINT	00 F

DATE

DEUX SUPER-CONCOURS PERMANENTS

20 000 francs de prix au MEILLEUR LOGICIEL du MOIS et un VOYAGE pour 2 personnes en CALIFORNIE au meilleur logiciel du TRIMESTRE.

Un concours de plus !
Rien de bien original dans cette formule, pourtant nous essayons de faire quelque chose de différent : nous organisons un concours permanent tous les mois et tous les trimestres ! Et avec des prix dignes des programmes que vous allez nous envoyer !
De plus, ce seront les lecteurs eux-mêmes qui voteront pour leurs programmes préférés sur la grille récapitulative mensuelle.
Pas de jury, pas de décision arbitraire, HEBDOGICIEL n'intervenant que dans le choix des programmes qui devront être ORIGINAUX et FRANCAIS. Si votre programme n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialistes vous dira comment l'améliorer pour nous le proposer à nouveau.
Pour participer, il vous suffit de nous envoyer vos programmes accompagnés du bon de participation ainsi que de toutes les explications nécessaires à l'utilisation de ce programme.
Bonne chance !

Règlement :
ART 1 : HEBDOGICIEL organise de façon mensuelle et trimestrielle un concours doté de prix récompensant le meilleur programme du mois et du trimestre.
ART 2 : Ce concours est ouvert à tout auteur de logiciel quel que soit le matériel sur lequel il est réalisé. L'envoi d'un logiciel en cassette ou disquette accompagné d'un bon de participation découpé dans HEBDOGICIEL constitue l'acte de candidature.
ART 3 : La rédaction d'HEBDOGICIEL se réserve le droit de sélectionner sur la base de la qualité et de l'originalité les logiciels qui sont publiés dans le journal.
ART 4 : Ce sont les lecteurs qui, par leur vote, déterminent les meilleurs logiciels mensuel et trimestriels.
ART 5 : Le prix alloué pour le concours mensuel sera remis au lauréat du concours mensuel.
ART 6 : Le prix alloué pour le concours trimestriel sera remis au plus tard un mois après la clôture du concours trimestriel.
ART 7 : Le présent règlement a été déposé chez Maître Jeunetre, 1 rue des Halles, 75001 Paris.
ART 8 : HEBDOGICIEL se réserve le droit d'interrompre à tout moment le présent concours en avisant les lecteurs un mois avant.
ART 9 : La participation au concours entraîne l'acceptation par les concurrents du présent règlement.

HEBDOGICIEL : 160, rue Legendre 75017 PARIS

Sera déclaré gagnant le programme qui aura obtenu le plus fort pourcentage de vote par rapport à la totalité des programmes reçus pour un même ordinateur.
Ainsi, pas de favoritisme pour les ordinateurs plus puissants ou très diffusés.

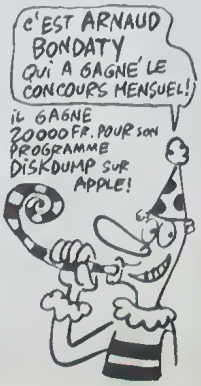
BON DE PARTICIPATION

Nom
Prénom
Age Profession
Adresse
N° téléphone
Nom du programme
Nom du matériel utilisé

déclare être l'auteur de ce programme qui n'est ni une imitation ni une copie d'un programme existant. Ce programme reste ma propriété et j'autorise HEBDOGICIEL à le publier. La rémunération pour les pages publiées sera de 1000 francs par page (un programme n'occupant pas une page entière sera rémunéré au prorata de la surface occupée).

Signature obligatoire
(signature des parents pour les mineurs)

Le programme doit être expédié sur support magnétique (cassette ou disquette) accompagné d'un descriptif détaillé du matériel utilisé, d'une notice d'utilisation du programme. Les supports des programmes publiés sont conservés, n'oubliez donc pas d'en faire une copie.



Directeur de la Publication
Rédacteur en Chef :
Gérard CECCALDI
Directeur Technique :
Benoît PICAUD
Rédaction :
Michel DESANGLES
Michaël THEVENET
Secrétariat :
Martine CHEVALIER
Dessins :
GARALI
Editeur :
SHIFT Editions 160, rue Legendre 75017 PARIS
Distribution NMPP
Publicité au journal
Commission paritaire 66489
BC 83 6 6621
Imprimerie :
DULAC et JAROIN S.A
Evreux

PEPE LOUIS REVIENT !

Pépé Louis Yarggiiii arrive chtonk dans un recueil kraaaaaaek de ses aventures bzoingggg les plus folles koukaiii !
Pour 59 francs, vous aurez droit à un livre qui répond aux caractéristiques suivantes :

- **Il est beau.**
- **Il est intéressant.**
- **Il n'a pas de fautes d'orthographe.**
- **Les pages sont numérotées.**
- **Il y a la fin de l'histoire.**
- **Steve Jobard, Lord Sanscierc et Jack Tramolo sont dedans.**
- **Il est pas cher.**
- **Il a une couverture.**
- **L'informatique y est tournée en dérision.**
- **La couverture est belle.**
- **Elle est de Solé.**
- **L'intérieur est beau.**
- **Il est de l'imprimeur.**
- **Il n'a aucune chance de recevoir le Goncourt, quoique.**
- **Et puis, à quoi ça servirait que Jean-Louis Le Breton se décarcasse ?**

BON DE COMMANDE

Vous en voulez un exemplaire rien que pour vous ? Envoyez le fric : 59 balles et c'est nous qui payons le facteur.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :

REGLEMENT : CCP ☐ CHEQUE ☐

PETITES ANNONCES GRATUITES

APPLE

VENDS ou échange nombreux programmes pour Apple II, tels que Conan, Bruce Lee, Dallas Quest, Masquerade, 7 cities of gold, etc Réponse assurée J.Ph.Vuilliomenet, 34 Ch.Chevillarde, Ch-1208, Genève, Suisse

CHERCHE tous contacts Apple II et MacIntosh. Philippe Dienne, 2 Square Rocan, 75016 Paris Tel: (1) 647 48 66.

ECHANGE tous programmes et documentations sur Apple IIe. Stéphane Epinette, 77 avenue de Verdun, 72400 La Ferte Bernard. Tel. (43) 71 01 75.

CHERCHE correspondants Apple IIe, IIc, ayant des programmes (jeux, utilitaires, documentation) à échanger Tel: 791 09 55 (Hauts De Seine), demandez Philippe.

COMMODORE

VENDS Commodore 64 Pal, lecteur de K7, joystick, livres se rapportant au Commodore 64, 120 logiciels de jeux (environ 20 programmes utilitaires divers avec leur documentation), valeur 16000F, vendu 7000F. Jean-Claude Lehmann, 28 rue de la Sciene, 67115 Plobsheim.

DONNE ? Utilisateurs du CBM 64, étudiant en informatique accepterait d'écrire vos utilitaires en Basic ou LM selon vos besoins. José Pereira, 223 rue de Boussières, 59330 Hautmont.

VENDS Commodore 64 pour télé multistandards, 6 K7, magnéto, joystick, 3 livres, (valeur : 3500F) vendu 2500F (acheté il y e un an). Annie RASSENEUR, 16/20 rue des Fiacres, 59650 Villeneuve d'ascq Tel 04 66 44 après 20H ou le 26 92 10 poste 293 aux heures de bureau

VENDS Commodore 64 sécam (5/84), 1541 (7/84) avec Superbase, Vizawrite, Logo, Mater, Xper, Calcrasult, et leurs documentations, ou jeux parmis les derniers, 8000F. Dominique au (3) 486 00 47.

CHERCHE 2 correspondantes possédant un micro (de préférence CBM 64) at aysnt entre 13 et 17 ans. Olivier et David Sergent, 22 rue Burnkirch, 68720 Iwfurth *NDG : Bonne chasse.*

VENDS Commodore 64, 450 logiciels (copieurs, Busicalc 1 et 2, Décathlon, Hyper holympic, Xper, Ultima 1, 2 et 3, Ghosbusters, Summer games, Conan, etc.), drive 1541, magnéto, documentations, bouquins (Psi, HHHHebdo, Tilt, Votre ordinateur), interface Pal, Sécam, vieux mais très bon état : 7150F à débattre. Demander Michael au (1) 376 90 56.

VENDS Commodore 64, lecteur de disquettes, cartouche Fast Load, nombreux programmes récents, disquettes, 1985, 5500F, Veytrex et 3 K7, 1000F. Jean au 855 48 50.

CHERCHE jeux pour CBM 64, Karateka, Summer Games 2, The right stuff, Rescue on fractalus, Field of fire et Airwolf, à échanger contre autres. Ludovic Dardenne, E2 Le Thouar, 83130 La Garde. Tel : (94) 75 54 89.

VENDS ou échange 1 jeu sur Commodore 64, Hyperbiker, 80F. Fabien Vassal, Lot valorea II No 41, 83120 Ste Maxime. Tel : 96 22 55.

VENDS CBM 64 Pal, 1541, imprimante MPS 801, moniteur couleur, joystick, 400 jeux, livres, 8000F. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel : 799 22 60.

CHERCHE à comprendre le déplacement des sprites avec joystick (en langage machine uniquement) ainsi que la musique sur le Commodore 64. Joel au (66) 63 20 79 Joel Olette, 11 rue du chateau, 67240 Bischwiller. *NDG : A la troisième à gauche ils prennent à droite et font bip bip.*

CHERCHE contacts pour échanges de jeux sur K7 pour CBM 64. P.Hannot, 15 rue Edison, 62100 Calais

CHERCHE lecteur de disquettes Commodore 1541 à pnx raisonnable. Tel : (32) 40 02 93.

ECHANGE jeux et utilitaires pour Commodore 64 at recherche aussi les notices des programmes utilitaires Locksmith, Cyan supermon, 64 Assembler 2.3 que je possède. Envoyez vos listes à Hervé Robinet, 8 voie Junon, 90300 Offemont Valdoie.

VENDS 8F pièce, ou échange nombreux jeux sur K7 sur Commodore 64 (Zaxxon, Aztec, Pole position, Pitstop, Décathlon, etc.). Xavier Desmars, 2 impasse des Courlis, 44310 La Chevrolière. Tel : (40) 04 32 08 après 17H30.

VENDS CBM 64 Pal, 1500F, moniteur couleur Taxan EX, 2200F, imprimante CBM MPS 801, 2000F, disque 1541, 2000F, programmes de jeux de 5 à 20F, livres et documentations. J.C. Roulie, 131 rue des bas, 92600 Asnières. Tel : 799 22 60.

VENDS Commodore 64 RVB sous garantie jusqu'en Décembre, péritel, lecteur de K7, 2 joysticks, autoformation au Basic 1, Commodore magazine, nombreux bouquins, 8 K7 de jeux (Décathlon, Wild fire, Crazzy Kong, etc.), 4500F à débattre. Tel : (1) 669 22 81.

CHERCHE pour CBM 64, les programmes les plus pomos possible sur disquettes. Y.Le Guen, 8 impasse de la cascade, 56300 Pontivy. *NDG : Envoyez lui Xper !*

CHERCHE pour CBM 64, Strip poker, Sex puzzle, Beach Head, Raid over Moscow, Ghostbusters Réponse assurée contre un timbre Vincent George, 24 rue Jules Huret, 62200 Boulogne sur mer.

HECTOR

CHERCHE personne possédant Hector 2 HR ou 2HR + pour échanger listings de programmes. Christophe Tel. (22) 88 00 41.

VENDS Hector 2 HR (84) 48K + ma gnétophone incorporé + 2 manettes de jeu + documentations (livres, revues, programmes à taper, K7 de jeux (14) manuels pour Hector 2HR) + K7 Basic III et Basic II (vsleur 5500 F.) Vendu 3000 F. Monsieur BEEHARRY FEROZ Tel: 263 50 93

VENDS Hector 2 HR+ 48 Ko + lecteur enregistreur + 3 logiciels + 2 joysticks + programmes + livre assembleur + Guide de la ROM: 3000 F. Tel: (53) 90 22 50.

VENDS moniteur vert pour Hector: 700 F. Cartouche Basic 3X pour Hector HRX: 600 F Cassettes. Basic III: 250 F. + Astéroid: 100 F + Cowboys: 50 F + cassette avec plusieurs jeux en Basic III: 100 F. Hebdogiciel n° 1 à 20 moitié prix + programmes divers + une cassette gratuite pour le premier acheteur. Monsieur CHAMARD 35 rue des sablon,nières 77670 ST MAMMES Tel: (6) 423 50 27.

ECHANGE logiciels pour Hector basse résolution (Alunissage + micro + yatsé + Crédit) contre d'autres logiciels. Ecrire à Monsieur VIOLON Philippe 14 rue de la Cerisaie 34220 CHARENTON. tel. 893 92 85 (avant 19 h 30) pas avant début Août.

VENDS moniteur vert Zenith + Hector 2 HR 48 Ko + lecteur de cassettes intégré + basic 3 + nombreux jeux et programmes + manette + revue Hector + manuels: 3800 F. à débattre. Tel: (6) 060 81 61.

RECHERCHE possesseurs d'Hector pour achat, vente ou échange de logiciels, manuels ou bien encore astuces de programmation VENDS Micro Chess 100 F + Grenouille 100 F. + dragon et donjon 150 F Langage Basic III et Assembleur + manuels "parlons basic avec hector HR" "manuel Assembleur Z80" + guide de la Rom HR" Alexandre FARCY 9 allee J. prevert 95580 MARGENCY Tel: 416 17 53

VENDS Hector 2 HR 48 Ko + K7 (astéroides, Frogger, glouton) + K7 basic III + extension Glouton + prise péritel + manettes de jeu + 99 livres : 4500 F. à débattre. Tel: 88 21 17 (après 18h). *NDLJC: Et l'indicatif ? Surtout ne pas oublier l'indicatif !*

VENDS ou echange 4 logiciels en Haute résolution : Jeep lunaire, le dragon du donjon, entraînement au calcul, basic bilingue + 4 logiciels en basse résolution: Formule 1, Base spatiale, désert des tartares, Educ. Basic + 1 livre de 70 programmes Basic (standard) éditions RADIO. Le tout 1295 F (-2%) soit 1270 F. Si vous prenez 4 logiciels vous aurez une autre réduction de 2%. Si vous prenez tout vous aurez une réduction de 5% Mais bien sûr vous pouvez échanger tous les logiciels avec des autres logiciels Hector en HR pour es mêmes valeurs. Profitez-en j'ai des vacances au mois d'Août et je ne tolérerais pas qu'on me dérange. Roger PEDRO 50 rue de Noé 45500 GIEN Tel: (38) 67 28 16. N'oubliez pas que je suis une personne de confiance.

TEXAS

VENDS TI 99/4A Peritel + basic étendu + synthétiseur vocal + Rac d'extension + extension mémoire 32K + carte contrôleur + lecteur de diskettes + assembleur + nombreux programmes. Le tout: 7500 F. Et RAC extension + extension mémoire 32K pour 1500 F. Monsieur STUM résidence de l'Ara avenue E. Hugues 06140 VENCE Tel (93) 58 60 21 (après 18 h).

VENDS TI 99/4A + prise péritel + câble magnéto + 2 joysticks + 11 logiciels + basic étendu + 13 magazines de programmes anglais et français pour 2000 F ECHANGE jeux sur K7 et Disk pour ATARI 800 XL Thierry LAFORGE 4 square de la Bruyère 91000 EVRY Tel 077 54 25

A SAISIR cause double emploi VENDS TI 99/4A + péritel + 2 cordons magnéto (un simple + 1 double) + magnéto 700 F + module pole position + A Maze Ing + 2 manettes de jeu 300 F + Basic étendu + manuel + livres + cassettes programmes hebdo 400 F. ou le tout pour 1000 F. (acheté 3800 F.) demander ROGER tel (65) 75 06 83.

VENDS TI 99/4A + adaptation + magnéto spécial + cordon magnéto + 2 joysticks + basic etendu + gestion de fichiers + K7 basic étendu par soi-même + K7 basic simple par soi-même + 2 K7 de technique de programmation + manuels + documentations vanées 3800 F. + 6 modules jeux (Carwars, Invaders, Parsec, Foot, Vidéo games, Tombstone city) + K7 jeux divers: 1200 F. Le tout 4700 F J. Christophe LELU tel (61) 05 81 90

VENDS TI99/4A + Basic étendu + 4 modules (driving demon, Ti invaders, Parsec, Blasto) + manettes de jeu + livres pour TI 99 + listings de jeux: 2500 F Tel. (51) 37 74 94 Geel PERRIN 14 impasse de la petite forge 85000 LA ROCHE SUR YON.

VENDS TI 99/4A + cordons magnéto + alim. + interface Secam Péritel Pal + 3 modules de jeux + documentation Basic + 21 revues Hebdogiciel + revues 99 magazine + manettes de jeu : 1000 F. Très bon état. Pierre GRAND Cité des Jacobins 32100 CONDOM Tel: (62) 28 22 61 (après 18h)

VENDS TI 99/4A (83) peu servi + manettes de jeu + extension basic (85) + 4 jeux + livres et K7 initiation et de jeux Le tout : 2000 F. Tel: 039 14 18.

AU 32 RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS

ESPACE MICRO

JUILLET 85

MATÉRIELS LOGICIELS LIVRES

COMMODORE

ANKH	130
ARCHON	150
AZTEC CHALENGE	115
BATTLE FOR NORMANDY	190
BC QUEST FOR TYRE	135
BEACH HEAD	130
BRUCE LEE	120
BUCK ROGERS	135
CAVELON	115
CASTLE OF TERROR	155
CAVERN OF KAFKA	130
CHINESE JUGGLER	115
COMBAT LEADER	190
CONAN	180
CONGO BONGO	125
DALEY THOMSON	120
DALLAS QUEST	190
DARK TOWER	120
F15-STRIKE EAGLE	200
FLAK	130
FOOTBALL MANGER	115
FORBIDEN FOREST	130
GILIGANS GOLD	115
HARD HAT MACK	135
HOBBIT	180
HULK	135
HUNTCK BACK	115
IMPOSSIBLE MISSION	130
INDIANA JONES	135
JETSET WILLY	115
JUMPMAN	130
KONG STRIKE BACK	120
LODE RUNNER	135
LORD OF MIDNIGHT	135
MANIC MINER	115
MULE	160
MURDER OF ZINDERNEUF	170
MYCHESS	155
NATO COMMANDER	145
ONE ON ONE	130
O'RILLEYS MINE	135
PIRATE ADVENTURE	135
POLE POSITION	135
POOYAN	135
PSYTRON	115
PITSTOP II	140
RAID OVER MOSCOU	125
SHERLOK HOLMES	195
SLINKY	130
SOLO FLIGHT	200
SNOKKY	135
SECRET MISSION	140
SPITFIRE ACE	135
SPY VS SPY	135
SUMMER GAMES	160
WINPY	115
ZAXXON	155
ZIM ZALA BIM	155
MANDRAGORE	361
ROCKY HORROR SHOW	150
THEATRE EUROPE	165
SQUASH	135
OPERATION WHIRLWIND	210
DAM BUSTER	160
SUPER STAR CHALLENGE	135
ON COURT TENNIS	160
CROGS REVENGE	175
ENTON BED	160
AMERICAN FOOTBALL	105
JUMPJET	150
REGARDS TO BROAD STREET	120

SPECTRUM

AIRWOLF	115
ALIEN 8	120
BEACH HEAD	110
BLUE MAX	120
BRUCE LEE	110
CAVELON	105
CHINESE JUGGLER	105
COMBAT LYNX	125
CONAN	115
DECATHLON	110
DOMDARK'S REVENGE	135
DUKES OF HASARD	115
FLAK	115
GILLIGAN GOLD	90
GRAND NATIONAL	115
HAMPSTEAD	135
HOBBIT	180
HULK	135
HUNCHBACK	90
HURG	190
JETSET WILLY	90
KNIGHT LORE	120
KOTONI WILF	110
LANCELOT	115
LD TERRADACTYL	110
LODE RUNER	120
LORD OF MIDNIGHT	135
MUGSY	115
ORION	105
PROJECT GIBRALTAR	135
PROJECT VOLCANO	135
PSYTRON RAID	115
OVER MOSCOU	100
SABRE WULF	120
SECRET MISSION	135
SCUBA DIVE	115
SHERLOK HOLMES	180
SPORT HERO	110
SPY HUNTER	120
STARION	140
STELLAR	205
TAPPER	120
THRUSTA	105
TRASHMAN	110
UNDERWULDE	120
WHITE LIGHTENING	215
ZAXXON	90
CHARLIE ET CHOCOLAT FACTORY	180
GARGOYLE	165
SQUASH	135
SPIDERMAN	145
ARCHON	95

M S X

BUCK ROGERS	180
BUZZOFF	135
CHESS	135
COCO IN THE CASTLE	145
FIRE RESCURE	135
FLIGHT 737	155
HOBBIT	210
JETSET WILLY	125
LES FLICS	118
MANIC MINER	125
NINJA	150
SHARK ATTAK	135
TIME BANDIT	118
ZAXXON	175
ZEN ASSEMBLEUR	275

APPLE LOISIRS 2E/C

LA CITE PERDUE	500
EXCALIBUR QUEST	550
LE CRIME DU PARKING	195
OPERATION MERCURY	420
PITSTOP II	560
IMPOSSIBLE MISSION	485
BRIDGE 4 0	385
KARATEKA	490
MASK OF THE SUN	560
BODY TRANSPARENT	560
GATO 128 K	495
HES GAME	560
KAMPFGRUPPE	840
PHANTAISIE	560
FLIGHT SIMULATOR 2	705

+ TOUS LES LOGICIELS AMÉRICAINS SOUS 48 H CHEZ VOUS

MICRO FAMILIAL

- EXEL
- COMMODORE
- DRAGON 32 / 64
- MO5
- MSX
- TO7

LES PROMOTIONS DU MOIS

SPECTRUM 48 K PERITEL

1 500 F

NOUVEAU

ATARI

130 XE (128 K) 2 000 F

520 ST 516 K 10 000 F

CLAVIER + MONITEUR + SOURIS + LECTEUR DISQUE + GEM + LOGO + BASIC + GEM DROW ET WHITE + C

ET TOUTE LA GAMME DES LOGICIELS

TIERDE GENIAL

BON DE COMMANDE

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Ville ..... Code postal .....

Date et signature .....

☐ Paiement comptant cheque bancaire, mandat, ou contre-remboursement

* Matériel lourd en port dû

signature .....

ARTICLE	QTE	PRIX	TOTAL
		* Par cassette PORT	20 F
		TOTAL	

Bon a retourner a **ESPACE MICRO** 32, rue Maubeuge, 75009 Paris Tél 285.25 20 Ouvert du lundi au samedi de 9 h à 19 h

PETITES ANNONCES GRATUITES

TEXAS

VENDS TI 99 4A + modulateur péritel + Basic Etendu + K7 pour basic étendu Lunar lander, Decathlon, Rubis sacré, Tractor Folies Modules Invaders, Echecs, Parsec, Adventure, Return to pirate isle, Tunnel of doom, Alpiner 2 manuels d'utilisation + Manuel de jeu (valeur 5000 F) Vendu 3500 F. Florent BERARD 27 rue A. Hovelacque 75013 PARIS Tel 331 81 43.

VENDS TI 99/4A Péritel + basic étendu + cordon K7 + 2 manettes standard + manette Tir bloqué + manuels + livres + K7 jeux 2000 F + magnéto Philips D6620 + moniteur couleur océanic (Jarry 85) Le tout 4500 F Tel 061 73 80 Sartrouville

VENDS TI 99 + magnéto + câbles + basic étendu + manuel + boîte ext. + 32 Ko + mini Mem. + 2 joysticks + munch man + livres + jeux importés + 110 programmes (Valeur 9000 F.) Vendu 4500 F Régis DUGAT 62 rue Beausoleil 63100 CLERMONT FERRAND Tel. (73) 36 25 30 (après 18h)

VENDS TI 99/4A Péritel + TI basic étendu français + TI Logo 2 + mémoire 32K externe + interface parallèle externe + magnéto TI avec 2 câbles K7 + N° 1 à 8 "99 magazine" avec K7 + module Echecs + gestion fichiers + gestion privée + paire manettes jeu TI + K7 basic par soi-même + livres (boîte à outils, A l'affiche, 102 programmes jeux, trucs et comptes Serge NARDIZZI Tel. (68) 47 59 82. (après 20 h 30).

ZX 81

VENDS ZX 81, clavier mécanique, notice d'utilisation, prix à débattre Tel (32) 40 02 93

VENDS ZX 81, extension 64K, magnéto (sous garantie), nombreux logiciels (Cobalt, Rex, Argolath, etc) et programmes, quelques HHHHebdos 1150F Alain Leroy, 37 avenue Carnot Draguignan, 83300 Tel (94) 87 18 65 *NDG Tu pourrais m'expliquer la différence qu'il y a entre un logiciel et un programme ?*

VENDS ZX 81 16K, 9.3.85, 11 K7 de jeux, clavier ABS, cahier de programmes 16K et un classeur de programmes 1K, 1000F à débattre Paolo Gabeau, 3 rue Girardot, 93170 Bagnolet. Tel 364 42 07

VENDS ZX 81, clavier ABS, 16K, carte graphique intégrée, cordon et alimentation, 2 livres sur le ZX 81 dont le manuel d'utilisation, jeux (3D formule 1, Intercepteur Cobalt), nombreux autres programmes sur K7, listings ZX 81 de l'HHHHebdo, 1200F Jérôme Tarot, 104 boulevard Kellermann. Tel (43) 56 53 13

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, 5 K7 (Cobalt, Rex, 3D Defender, Krazy Kong, Sorcerer's island), 3 livres, 41 listings de l'HHHHebdo, 1000F. S Quennet au (3) 978 67 26 (Val d'Oise) *NDG Sans les listings de l'HHHHebdo, 12F*

VENDS ZX 81, avec touche reset, inversion vidéo, mémoire 16K et livres Tel (26) 84 23 68

VENDS ZX 81, (9/84), comme neuf, 16K, livre et cordons 550F F Philippe Brogniart, 36 rue des Martyrs, 69230 St Génis Laval Tel (7) 858 68 09 après 17H.

VENDS ZX 81, 16K, transformateur, cordons magnéto et TV, un logiciel à 104F, programmes, 800F Tel. (67) 62 27 80 entre 12 et 13H10 ou après 18H

VENDS ZX 81, HRG carte graphique, 32K, 5 K7, 2 livres 1100F Tel (61) 70 15 51

VENDS ZX 81, 2 manuels programmes, mémoire 16K, revues, valeur 1000F, vendu 550F Carlos Teixeira, 59 avenue de la forêt, 91170 Viry Chatillon Tel 996 12 51.

VENDS ZX 81, 16K, Q-Save (filtre K7), magneto, 6 logiciels (Rocket man, Graphix, Chess), 3 K7 de programmes, 4 Ordi 5 14 HHHHebdos, 8 livres sur la programmation (langage machine, trucs et astuces, jeux, etc), nombreux listings et documentations, valeur 2700F, vendu 1500F à débattre Alain au (1) 878 53 76 entre 8 et 9H

VENDS ZX 81, 16K, jeux, 750F, adaptateur manettes de jeu, 100F, 16K Mémopack, 240F Tel (3) 051 85 25 après 15H

VENDS ZX 81, clavier ABS, cordon magnéto, alimentation, 2 K7 de jeux, manuel de programmation, 200F Vends aquarium tout equipé avec poissons exotiques, plantes, pompe, 2000F ou échange contre moniteur couleur. Tel. 726 80 33.

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, une K7 de jeux, magnéto sous garantie, interface manette de jeux, 2 livres de programmation, 200F. Vends aquarium tout equipé avec poissons exotiques, plantes, pompe, 2000F ou échange contre moniteur couleur. Tel. 726 80 33.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, livre, manuel, 2 K7, 1000F Bruno Verryser, 8 rue d'Ypres, Bailleul Tel. 41 12 65.

SI VOUS M'ACHETEZ mes 20 livres d'informatique à 30F chaque, je vous donne mon ZX 81, 16K, 01.85, état neuf, nombreux jeux dont Echecs et Biorythme, clavier mécanique 95000 Cergy Tel. 032 34 68 ou 038 94 21.

VENDS ZX 81 complet 16K, transformateur, manuel, 2 K7 de jeux, 4 livres de programmes, valeur 1600F, vendu 800F, vente séparée possible Tel (33) 65 43 27.

CHERCHE contacts pour ZX 81 Vends carte sonore, 150F K7 Cease briques-pendu 50F, livre 102 programmes pour ZX 81 30F Tel (43) 62 61 99

VENDS ZX 81, 9.84, 16K (2.85), clavier mécanique, livre 70 programmes pour ZX 81, programmes (hypervalables), K7 (valable), 700F Sami au (98) 93 51 40 après 18H Valable

VENDS et échange jeux pour ZX 81 Christophe Hagneré, 35 HLM la tour BP56 47800 Miramont de Guyenne *NDG Au secours ! Un pirate de grande envergure !*

VENDS ZX 81, 16K, clavier ABS, le tout d'Avril 84, magneto Hermès 5100, adaptateur de manettes, HRG, assembleur, désassembleur, K7 (de jeux), nombreux livres et programmes, 1500F ou vente séparée ou échange contre lecteur disque 1541 en bon état. Serge Meric, 17 rue Cayrou, 31200 Toulouse Tel (61) 48 46 73 a partir de 18H.

CHERCHE pour ZX 81, les programmes 8all (No 68 et 69 de l'HHHHebdo) et Football (No 80) copiés sur K7, les échange contre nombreux jeux (Geographie, Flipper, Blitz, Centipede, Moon patrol, puissance 4, etc) Fabrice Moreau, 8 rue du parc, 45380 La Chapelle St Mesmin Tel (38) 72 62 22 après 18H.

VENDS ZX 81, extension 16K, magnétophone, livre Langage machine sur ZX 81, programmes, 800F M Legallet rue de l'eglise Barbery, 14220 Thury Harcourt Tel (31) 78 34 23.

VENDS ZX 81, 16K, clavier mécanique, K7 pour haute résolution, 4 K7 de jeux, 3 livres, nombreux programmes, valeur 1900F, vendu 50% 950F Stéphane Andneu, 34 rue G. Clemenceau, 78400 Chatou Tel. (3) 071 30 50.

ECHANGE programmes ou listings pour ZX 81 (+ 16K), ou pour Dragon 32 Bruno Balouzat, 2 rue du Beal, 43410 Lempdes.

ECHANGE contre tout ordinateur de poche (FX 702 P, PC 1500, HP 41) de valeur correspondante un ZX 81 avec filtre K7 16K Memopack, nombreux livres, programmes, revues, valeur 1600F Emmanuel au 322 67 37 NDG Moi je les fume toujours sans filtre

CHERCHE les programmes parus dans l'HHHHebdo du No 75 au 83, sur le ZX 81, déjà tapés Si quelqu'un pouvait m'en enregistrer quelques-uns ou même tous (je fournis les K7 les timbres et tout, bien sûr !), ce serait un acte de générosité bien venu et cette personne gagnerait toute ma sympathie (et c'est énorme !!!) J.M.Sinquin, La roze, 56530 Quéven Jean-Marc au (97) 05 08 72 après 19H

VENDS ZX 81, 16K Ram, 86 programmes écrits, HHHHebdos, K7 de jeux, livres, etat neuf, prix raisonnable Philippe Petit, 17 rue dauphine, 80100 Abbeville Tel. (22) 31 03 29

VENDS ZX 81, 16K, Décembre 84, clavier ABS, magnéto, 3 K7 (3D grand prix, Scorpius, Intercepteur Cobalt, Mazogs), 50F, Patrick Ronsin, 40 avenue du général de Gaulle, 35310 Mordelles Tel (99) 60 51 47

VENDS ZX 81 (et tout ce qui le complète), 16K, clavier ABS, cassettes (ZX Multifichiers, Stock-Car, Tennis, HRG, Patrouille de l'espace, Awari), 800F à débattre. Vincent Nousse au (8) 284 13 17.

CHERCHE pour ZX 81 16K, interface manettes de jeu et clavier à petits prix, ou échange contre nombreux logiciels (Arcades HRG, utilitaires, réflexion, jeux) Nicolas Cevoleau, 155 boulevard V. Auriol, 75013 Paris Tel (1) 585 05 33.

AMSTRAD

CHERCHE contact CPC 664 pour échange de programmes (jeux, utilitaires, etc) et transcodeur K7 K7, K7 disquette Fernand au (1) 794 04 18

ECHANGE 140 logiciels pour Amstrad 464 (jeux et utilitaires) Eric Metayer, Allée des Flandres, Résidence Clémenceau 37000 Tours

ECHANGE ou vends nombreux livres et logiciels pour Amstrad M Liotard, école publique la Bénisson-Dieu, 42720 Pouilly-sous-Charlieu Tel (77) 66 64 57

ECHANGE de nombreux programmes sur K7 pour Amstrad CPC 464 Guillaume Lamothe, 7 avenue de la libération, 60200 Compiègne Tel (4) 420 46 33

RECHERCHE contacts avec possesseur Amstrad pour échange de programmes, astuces, idées Eric Prat, 1 allée Claude Debussy, 45390 Puiseaux

ECHANGE ou vends de très nombreux logiciels pour Amstrad Rodolphe Paschini, 32 bis rue du 6 Mai, 76300 Sotteville-lès-rouen Tel (35) 72 35 08

VENDS Amstrad CPC 464 couleur Tel 573 11 54

VENDS Amstrad monochrome vert, cause double emploi, garanti encore 9 mois, vendu avec emballages, notices, K7, logiciel Occasion unique pour 2750F Yves Herbe, 28 rue Victor Hugo, 59960 Neuville-en-Ferrain Tel (20) 03 29 54

VENDS et échange des programmes pour Amstrad Houl Rithy, 3 allée de la noiseraie, 93160 Noisy-le-grand. Tel 305 57 40 après 20H

VENDS, cause achat lecteur de disquettes Amstrad, mes logiciels sur K7, prix neuf -30%, liste sur demande (lettre ou téléphone) Frédéric Viret, 33 rue du 11 Novembre, 69800 St Priest Tel: (7) 820 00 47

DE JUILLET À AOÛT... ARRÊTEZ-VOUS CHEZ LES «FUTÉS» DE L'INFORMATIQUE !

MICRODIFFUSION PARIS
99, rue Balard - 75015 PARIS - Tél. (1) 554.18.90
5, rue des Filles du Calvaire 75003 PARIS Tél. (1) 278.50.52
MOI PARIS

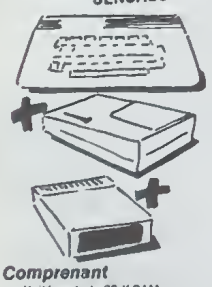
MICRODIFFUSION VERSAILLES TOURS
19, rue St Honoré 78000 VERSAILLES Tél. : (3)951 60 31.
9, Place du Président Coty 37100 TOURS Tél. : (47)64 24 93
MOI VERSAILLES TOURS

MICRODIFFUSION BORDEAUX
6, rue Philippart - 33000 BORDEAUX Tél. (56) 52.53.11
MOI BORDEAUX

MICRODIFFUSION TOULOUSE
43, boulevard Carnot - 31000 TOULOUSE Tél. (61) 22.31.17
MOI TOULOUSE

MICRODIFFUSION LYON
60, rue Dedieu 69100 VILLEURBANNE Tél : (7)852 26 64.
MOI LYON

LASER 310
SENSASS !

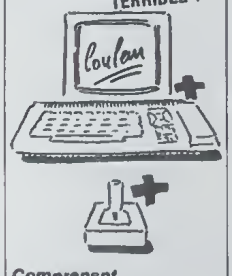


Comprenant
— Unité centrale 80 K RAM
— Lecteur disquettes 5 1/4
— Imprimante 4 couleurs.

GRATUIT Imprimante 4 couleurs (quantités limitées)

Prix imbattable !
2.980 F TTC

AMSTRAD 664
TERRIBLE !

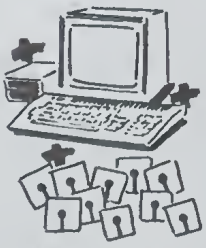


Comprenant
— Unité centrale 64 K RAM
— Lecteur disquettes
— Moniteur couleur

GRATUIT 1 manette de jeux, très sophistiquée, d'une valeur de 140 F

5.990 F TTC

LASER 3000X
EXTRAORDINAIRE !



Comprenant
— Unité centrale avec clavier Azerty ou Qwerty
— Lecteur de disquettes 5 1/4
— Moniteur mono vert, antiréfléchissant, haute résolution.

GRATUIT 1 boîte de 10 disquettes

5.980 F TTC

Des milliers de logiciels aux bouts des doigts.

LASER SUPER PCXT
EN AVANT-PREMIERE, LA MERVEILLE DES COMPATIBLES !

Comprenant
— Unité centrale avec 256 K, extensible à 640 K, + 2 lecteurs 360 K + carte couleur et mono + carte série + carte imprimante Paicelle
— Clavier Azerty
— Moniteur monochrome, haute résolution

GRATUIT 1 boîte de 10 disquettes

18.980 F TTC

Le professionnel des professionnels

LES SUPER AFFAIRES POUR TOUS...

Cassette vidéo VHS 180 M	55 F
Disquettes :	
5 1/4 SF50	8 F
5 1/4 SF00	9 F
5 1/4 DF00	13 F
Cassette informatique	5 F
Lecteur K 7 pour MO 5	340 F
Lecteur K 7 pour C64	290 F
Lecteur K 7 pour MSX	390 F
Lecteur K 7 pour Amstrad 664	390 F
Moniteur mono 12" haute résolution	1.190 F
Moniteur couleur 14"	2 490 F
Imprimante GP50	1.290 F
Imprimante 130 cps 80 c/9×9	2 890 F
Lecteur disquette pour Apple 2 E	1 490 F
Lecteur disquette pour Apple 2C	1.690 F
Lecteur disquette pour Commodore 64	1 980 F

L'AFFAIRE DU MOIS !
LECTEUR DISQUETTE 5 1/4 pour Apple II C
~~2.890 F TTC~~ **1.590 F** T.T.C.

APPLE'Z NOUS ! *Nous sommes spécialisés...*

Carte mère 64 K sans ROM	1 790 F
Carte contrôleur (13/16)	368 F
Carte 16 K RAM	395 F
Carte 128 K RAM	1.490 F
Carte 80 colonnes Autoswitch	680 F
Carte Z 80	360 F
Logiciel CPM (en anglais)	1 290 F
Carte RS232	395 F
Carte super série	790 F
Carte imprimante Epson	345 F
Carte imprimante parallèle	445 F
Carte IEEE 488 avec câble	990 F
Carte horloge	549 F
Carte 6522 Via	370 F
Carte de communication	480 F
Carte Grappler	390 F
Carte Grappler/Buffer 16 K	1 340 F
Wilde carte	380 F
Carte AD/DA 8 bit	1 190 F
Carte AD/DA 12 bit	1 640 F
Carte 6809	1 480 F
Carte 8088	1 890 F
Carte Integer	480 F
Carte Forth	460 F
Carte musicale et speech	640 F
Carte RVB 8 couleurs	480 F
Carte RVB 16 couleurs	990 F
Carte Buffer 32 K	990 F
Carte testeur IC	990 F
Carte accélérateur II	2 490 F
Trackball	210 F
Souris Graphic	580 F
Crayon optique + disc + man (anglais)	1 840 F
etc	

Plus de 1 000 articles en stock et plus de 2 000 références, à la demande avec banque de commutation inter magasin !
Bonnes vacances et programmez bien !

Prix établis le 10/07/85 - Tous ces prix sont TTC

Formation à l'assembleur

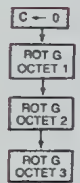
COURS D'ASSEMBLEUR

Vous êtes, grâce à l'HHHHebdo, devenus des quasi-cracks de l'assembleur Mais ne partez pas ! Les bonnes surprises et les bons plans vont se multiplier dans les prochains cours, vous transportant jusqu'au nirvana des programmeurs Comme toujours le cours théorique branchera les fans du tordu alors que les bidouilleurs se brancheront directement sur leur cours rien qu'à eux !

Vous avez déjà eu droit aux discours suivants, dans votre page chère par-dessus tout

ZX 81 ----> 55 56 61 66 71 76 81 86 91
ORIC ----> 57 62 67 72 77 82 87
APPLE ----> 58 63 68 73 78 83 88
THOMSON ----> 59 64 69 74 79 84 89
COMMODORE ----> 60 65 70 75 85 90

ORGANIGRAMME DE LA ROUTINE ROLMUD



OCTET X: Xième octet du multiplicande

L'algorithme ne pose pas plus de problème que l'organigramme :

100 mettre la retenue a 0

110 rotation à gauche d'une position du premier octet du multiplicande

120 rotation à gauche d'une position du second octet du multiplicande

130 rotation à gauche d'une position du troisième octet du multiplicande

140 rotation à gauche d'une position du quatrième octet du multiplicande

150 fin de la routine

La partie, à la fin de la multiplication, des seize bits des deux octets les plus forts du multiplicande ne comporte pas d'inconvénient : nous avons un multiplicande sur quatre octets uniquement pour permettre cette succession de décalages.

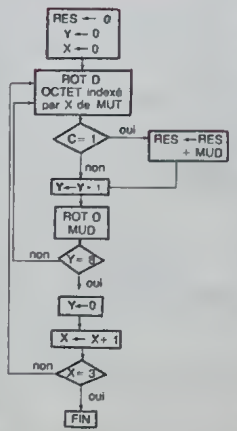
Je sens que vous avez pigé. Mais vous trouvez que l'algorithme de la multiplication sur seize bits comporte une redondance. Effectivement nous pourrions simplifier notre programmation en évitant de réécrire toute la partie qui s'occupe du traitement d'un octet du multiplicateur. En "tassant" notre écriture, nous devrons pouvoir aboutir à un algorithme particulièrement concis, que je ne vous ai pas présenté en premier pour éviter de vous largguer dans un programme trop complexe

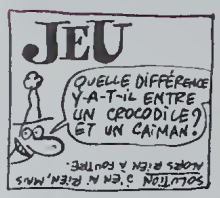
Reprenons notre réflexion sur la structure de données nécessaire à l'accomplissement de notre multiplication multi-octets Notre multiplicande et notre multiplicateur pourront être stockés sur un nombre d'octets quelconque. Il nous faut néanmoins connaître la longueur de ceux-ci pour réserver une place suffisante en mémoire pour les stocker ainsi que le résultat. Restons modestes et attaquons-nous à une multiplication de deux nombres de trois octets Compte tenu de la méthode de calcul que nous avons sélectionnée, nous aurons à réserver une place égale pour le résultat et pour le multiplicande. Nous effectuerons au maximum vingt quatre decalages du multiplicande (trois fois huit bits) ce qui nous amène à doubler la place potentielle nécessaire au stockage du multiplicande. Le résultat pour sa part tiendra aussi sur six octets.

La simplification que nous envisageons est très simple. Il s'agit d'exploiter un mode d'adressage particulier qui nous permettra de pointer successivement sur les différents octets du multiplicateur. Nous pourrons donc réaliser notre multiplication multi-octets grâce à un noyau pris dans deux boucles La boucle interne s'occupera du traitement d'un octet du multiplicateur dont l'adresse aura été fixée dans la boucle externe, la boucle externe ne s'occupant effectivement que de l'évolution de cette adresse Pour faire varier cette adresse nous utiliserons l'adressage indexé. Pour cela nous mobiliserons un registre d'index, un autre étant occupé par le compteur de bits

Je vous rappelle brièvement le fonctionnement de l'adressage indexé : l'adresse est donnée dans l'opérande qui suit l'instruction et elle est modifiée par le registre d'index concerné (addition d'un nombre codé en mode complément à deux,il peut donc s'agir d'une soustraction !). La résultat final indique au microprocesseur l'endroit ou il doit prélever, déposer ou modifier une donnée. Pour plus de commodité dans l'organigramme, nous considérerons que le registre qui nous servira à la modification de l'adresse sera X et celui qui tiendra lieu de compteur Y. Ne vous fiez pas à cette notation, c'est une convention que je fixe arbitrairement, elle n'est pas forcément valable pour votre ordinateur.

Addition 16 bits améliorée





Au départ nous fixons comme adresse le premier octet du multiplicateur. Par la suite, a chaque sortie de la boucle interne, nous incrémentons le registre d'index ce qui nous donne accès à l'octet suivant du multiplicateur.

Nous aboutirons donc à un algorithme tel que celui-ci :

100 mettre le résultat à 0

110 mettre les deux registres d'index à 0 (l'un sert à l'indexation de l'adresse du multiplicateur, l'autre se charge du comptage des bits lors du traitement d'un octet du multiplicateur)

120 rotation d'une position vers la droite de l'octet pointé par l'adresse du multiplicateur, adresse modifiée par le contenu du registre X

130 si C= 1 alors ajouter au résultat la valeur actuelle du multiplicande

140 incrémenter Y d'une unité

150 rotation d'une position vers la gauche du multiplicande

160 si Y< 8 alors aller en 120

170 mettre Y à 0

180 incrémenter X d'une unité

190 si X< 3 alors aller en 120

200 fin

Vous voyez que dans cet algorithme, nous avons regroupé les deux parties qui formaient la redondance du premier algorithme. Dans cette nouvelle écriture, nous pourrons modifier le dernier test sur la valeur du registre d'index X de telle manière que nous puissions effectuer des multiplications sur, au maximum, cent vingt sept octets. Si vous désirez augmenter les capacités de l'algorithme ci-dessus, n'oubliez à aucun moment de modifier votre structure de données (multiplicande, multiplicateur et résultat) en fonction des capacités que vous désirez lui conférer.

Bien entendu, cet algorithme ne forme pas le nec plus ultra de la multiplication multi-octets mais il fonctionne à coup sûr. Une amélioration envisageable consisterait à tester la valeur du multiplicateur et du multiplicande pour permettre de stopper les opérations dès que les chiffres significatifs ont été traités (il s'agit en fait d'éliminer tous les 0 situés dans la gauche du nombre). Je ne me sens pas de taille à vous fournir la solution d'une manière théorique, la programmation d'une telle méthode de calcul variant trop d'une machine à l'autre

A partir d'un certain niveau de complexité, il devient nécessaire de "coller" aux particularités de son micro-ordinateur pour en tirer le meilleur parti possible Nous ne consacrerons donc pas nos efforts communs à développer plus avant les problèmes posés par la multiplication, mais nous tournerons plutôt nos regards vers la dernière opération arithmétique qu'il nous reste à étudier : la division

L'ASSEMBLEUR PRATIQUE

Langage machine... Sur ORIC

J'AI BU

Stefano Di Sarosqui, l'auteur du programme passé dans le dernier cours, m'a appelé peu après sa parution Il m'a fait remarquer une erreur grave de ma part : j'ai attribué au 8912 les routines qu'effectue en fait le 6522, autrement dit le VIA Et sur tout le texte, vaillamment, j'ai cité le 6912, et vas-y que je t'entre et que je te sorte, et vas-y que je te reçois des signaux... Tout faux : c'est bien le 6522. Il faut dire qu'auparavant, Stefano et moi avions bu quelques verres Il explique à merveille, mais je n'étais pas dans un état qui me permette de tout saisir à la perfection, d'où l'erreur qui ne se reproduira plus. Du moins, tant que je resterai sobre
Dont acte, si je veux.

J'EXPLIQUE MIEUX

D'autre part, il semble que certains d'entre vous n'aient pas compris l'utilité de ce programme. Il permet, grâce à deux magnétophones, de faire une copie de bande à bande en régénérant le signal EN DIRECT. C'est à dire que quel que soit le format d'enregistrement (même si un CLOAD ne marche pas !), vous pourrez vous faire une copie anti-café de vos logiciels. Dans certains cas, il se peut même que vous arriviez, en faisant une copie d'un soft qui s'obstine à ne pas charger, à le rendre compatible avec votre magnéto.

LE TRAITEMENT PRINCIPAL

Bien. Nous avons donc vu la dernière fois comment nous affichions le mot "Grand-mère" à l'écran. Voyons maintenant comment la copie s'effectue de fait. Reprenez votre listing, et pointez votre crayon sur la ligne 350.
LDA # $ 7F charge l'accumulateur avec la valeur $ 7F et STA IER le place en $ 30E (puisque IER a été défini précédemment comme étant l'équivalent de $ 30E). LDA # $ FF et STA DDRB placent $ FF en $ 302 et les quatre instructions suivantes placent respectivement 0 en $ 300 et $ 10 en $ 30C.
Et nous arrivons à une instruction inc... inc .. inconnue. LDA IFR charge l'accumulateur du contenu de la cellule mémoire $ 30D. Et hop, AND # $ 10 Que vaut-ce dire ?
AND est une instruction logique (je ne vaux pas dire qu'elle coule de source, simplement que c'est son nom). Le contenu de l'accumulateur va être comparé bit par bit à un "masque" (en l'occurence le chiffre qui suit l'instruction AND) et positionné en conséquence.
Un exemple. L'accumulateur contient $ 45. Il sera donc sous la forme :

80	40	20	10	8	4	2	1
0	1	0	0	0	1	0	1

Valeurs en hexa $45

L'instruction AND $ 18 va comparer l'accu (soyons bref) à la valeur absolue $ 16. Celle-ci est de la forme :

80	40	20	10	8	4	2	1
0	0	0	1	0	1	1	0

Valeurs en hexa $16

Que se passe-t-il ? Prenons le premier bit Il est à un dans l'accumulateur, à zéro dans le masque. Selon une "table de vérité" (c'est son nom) que je sors miraculeusement de ma manche, et que je vous place ci-dessous :

	0	1
0	0	0
1	0	1

AND

...on s'aperçoit que 0 et 1 donnent 0. On met donc le premier bit de l'accumulateur à zéro. Bit suivant : 0 pour l'accu, 1 pour le masque. Même remarque, le second bit de l'accu est mis à 0. Troisième bit : 1 pour l'accu, 1 pour le masque. Ah, là ça change Consultons notre table : 1 et 1 donnent 1, le troisième bit de l'accumulateur restera donc à un. Quatrième : 0 pour les deux, le quatrième de l'accu restera à 0. Et ainsi de suite, jusqu'au huitième Le résultat sera donc de 4, selon ce principe :

0	1	0	0	0	1	0	1

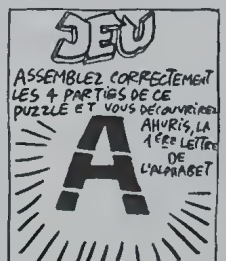
AND

0	0	0	1	0	1	1	0

=

0	0	0	0	0	1	0	0

Quelle est l'utilité d'une telle instruction ? Admettons que vous désiriez filtrer un écran graphique, en enlevant tous les codes inverses. Vous savez que pour inverser un octet, l'Oric met le bit 7 (soit le huitième, puisque la numérotation commence à 0) à 1.
Vous chargez un à un les octets de l'écran, vous faites un AND avec la valeur $ 7F (soit 127) et le bit 7 sera automatiquement mis à zéro, tandis que les autres resteront inchangés. Il ne vous reste plus ensuite qu'à replacer le contenu de l'accumulateur à la position d'où vous l'avez extrait. Comprendo ?
Revenons à notre programme. L'instruction suivante est : BEQ BOU4. BEQ, vous vous en souvenez, signifie "branche si égal à zéro". Or, nous avons mis à zéro tous les bits sauf le cinquième. Donc, si an IFR le bit 4 est à un, le résultat sera positif et la branchement ne s'effectuera pas; si le bit 4 est à zéro, du coup, tout est à zéro et le branchement s'effectue.



En fait, AND est une instruction drôlement pratique, elle permet de tester des bits séparément ET de mettre certains bits à zéro.
En fait, je n'ai plus rien à expliquer; nous avons vu toutes les autres intructions Comme je vous le disais la dernière fois, DFB n'est pas une instruction du 6502 mais permet à l'assembleur de placer en mémoire des octets d'une valeur déterminée
Voilà, vous avez un copieur d'enfer. Alors, heureux ?

Pendant que nous y sommes, nous allons voir de plus près les autres fonctions logiques disponibles sur le 6502. Mais auparavant, voyons les différents modes d'adressage du AND :
AND # $ 30 compare l'accu à la valeur $ 30
AND $ 65 compare l'accu avec la contenu de la cellule $ 65 (en page zéro)
AND $ 65,X compare l'accu avec le contenu de la cellule qui se trouve X positions après $ 65.
AND ($ 65,X) compare l'accu avec la contenu des cellules pointées par ($ 65+ X). Exemple : $ 68 contient $ 00, $ 69 contient $ 10 et X contient 3 : $ 65 + 3 = $ 68, l'accu sera comparé à DEEK ($ 68), soit le contenu de $ 1000 (pour parler basic).
AND ($ 65),Y compare l'accu avec le contenu des cellules pointés par ($ 65)+ Y Exemple . $ 65 contient $ 00, $ 66 contient $ 10 et Y est à $ 5 : l'accu sera comparé au contenu de $ 1005.
AND $ 1000 compare l'accu au contenu de $ 1000.
AND $ 1000,X et AND $ 1000,Y comparent l'accu avec le contenu de $ 1000+ X et $ 1000+ Y respectivement.
Vous remarquez que sur l'exemple de tout à l'heure (mettre à zéro les bits 7 de tout l'écran) on aurait pu aussi bien faire un AND directement sur la mémoire, au lieu de passer par l'accu, en faisant LDA # $ 7F, puis AND $ A000, AND $ A001, etc... mais en utilisant une boucle, bien sûr !
Les autres fonctions sont ORA et EOR. Voici les tables de vérité .

	0	1
0	0	1
1	1	1

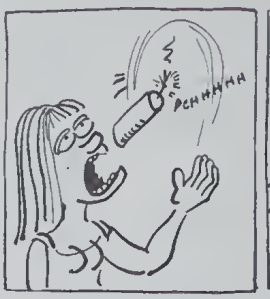
ORA

	0	1
0	0	1
1	1	0

EOR

Vous pouvez par exemple coder un programme en effectuant un EOR de tous les codes qui composent ce programme. Par exemple, si vous faites EOR $ 55, tout le programme sera illisible Vous refaites ce même EOR, et tout reprend la valeur originale
ORA peut servir pour forcer des bits à un Si vous voulez passer tout un écran en vidéo inverse, il suffit de mettre à un les bits 7 de tous les octets de l'écran (attention aux attributs de couleur !). Ce sera du type · LDA # $ 80, ORA $ A000, ORA $ A001, etc... Il y a plus simple . PAPER ·7 INK 0. Mais que ne ferait-on pas pour le fun, n'est-ce pas ?
Les mêmes modes d'adressage que pour AND sont disponibles pour EOR et ORA Apparemment, il n'est que peu utile de pouvoir tester des bits un à un : on peut très bien comparer un octet à une valeur Mais vous vous apercevrez très vite que les fonctions logiques sont essentielles. On peut s'en passer, mais lorsqu'on les utilise, le programme y gagne en clarté et surtout en vitesse
La prochaine fois .. Vous verrez bien.

Le programme de Joseph BRIAUD fait découvrir la France et ses régions à votre MSX, voici un bon moyen de combler vos lacunes.



GEO sur MSX

suite du N°91

```
1780 DATA Liege,113,21," ",Belgiqu
e,1.1 Mh
1790 RETURN
1800 ' REM      Aff Reponses
1810 PSET (178,2),1:PRINT #1,V$(1)
1820 PSET (178,24),2:PRINT #1,V$(2
)
1830 PSET (178,46),3:PRINT #1,V$(3
)
1840 PSET (178,68),4:PRINT #1,V$(4
)
1850 PSET (178,90),5:PRINT#1,V$(5)
1860 RETURN
1870        DATA Fleuve,CH,CV,L,LL
,S
1880 DATA Seine,90,45,St Seine,l'A
bbeye,276 km
1890 DATA Rhone,108,125,Saint,Oath
ard,812 km
1900 DATA Garonne,65,126,Mont ,Val
lier,647 km
1910 DATA Rhin,138,50,Lac,Toma,129
5 km
1920 DATA Loire,90,70,Mt Gerbier,d
e Jonc,1012 km
1930 DATA Saone,111,95,Monte,Faucl
lies,482 km
1940 DATA M du Nord,46,0," "," "
"
1950 DATA Manche,35,10," "," "," "
1960 DATA Atlantique,35,118,Ocean,
" "," "
1970 DATA Mediterran,100,165," ",
" ","
1980 DATA Somme,80,11,Font-,Somme,
245 km
1990 DATA Allier,94,108,Mt Maure ,
Garidille,410 km
2000 DATA Adour,49,138,Col du,Tour
malet,335 km
2010 DATA Charente,55,101,Cheronna
c,Limousin,361 km
2020 DATA Meuse,112,11,Monte,Faucl
lies,950 km
2030 DATA Dordogne,69,118,Puy de,S
ancy,480 km
2040 DATA Durance,120,148,Mont,Gen
evre,380 km
2050 DATA Marne,100,30,Plateau de,
Langres,525 km
2060 DATA Moselle,130,25,Col de,Su
essang,330 km
2070 DATA Var,137,153," ",Entraune
s,112 km
2080 DATA Vienne,65,88,Pt Mille_,v
aches,330 km
2090 DATA Sarthe,54,60," ",Perche,
280 km
2100 DATA Oise,90,20,Chimey,Belgiq
ue,302 km
2110 DATA Cher,95,85,La Com-,brail
lies,367 km
2120 DATA Tarn,96,140,Mont,Lozere,
375 km
2130 DATA Golo,16,124,Paglia,Orba,
84 km
2140 RETURN
2150        DATA Pays,CH,CV,NH,C,CD
2160 DATA Espagne,35,175," ",Madri
d,32 Mh
2170 DATA Andorre,75,176," ",Andor
re,15500 h
2180 DATA Monaco,137,157," ",Monac
o,23000 h
2190 DATA Italie,140,130," ",Rome,
53.6 Mh
2200 DATA Suisse,140,85," ",Berne,
4.1 Mh
2210 DATA Allemagne,145,30," ",Bon
n,59 Mh
2220 DATA Luxembourg,125,22," ",Lu
xembourg,330000 h
2230 DATA Belgique,100,0," ",Bruxe
lles,9.6 Mh
2240 DATA France,80,80," ",Paris,5
5 Mh
2250 DATA G Bretagne,30,0," ",Lond
res,55 Mh
2260 RETURN
2270        DATA Regions,CH,CV,NH,C,
CE
2280 DATA Alsace,135,50,Siderurgie
," ",Strasbourg
2290 DATA Aquitaine,65,120,Pins,Vi
n,Bordeaux
2300 DATA Auvergne,100,100,Fromage
s," ",C.Ferrand
2310 DATA BNormandie,50,40,Const-,
Navale,Caen
2320 DATA Bourgogne,104,64,Vin," "
,Dijon
2330 DATA Bretagne,24,50,Peche," "
,Rennes
2340 DATA Centre,80,60,Energie,Nuc
leaire,Orleans
2350 DATA C.Ardenne,110,50,Champag
ne," ",Chalons
2360 DATA Corse,17,124,Tourisme,Ve
ndette,Ajaccio
2370 DATA F.Comte,124,74,Elevage,"
",Besanon
2380 DATA HNormandie,65,27,Bovine,
" ",Rouen
2390 DATA Ile France,85,40,Industr
ie," ",Paris
2400 DATA Languedoc,100,130,Vin,Se
rdenes,Mtpellier
2410 DATA Limousin,84,100,Ovins,"
",Limoges
2420 DATA Lorraine,124,42,Siderurg
ie," ",Metz
2430 DATA M Pyrenees,80,140,Aviati
on," ",Toulouse
2440 DATA Nord,85,5,Textile," ",Li
lle
2450 DATA P de Loire,50,60,Const-,
Navale,Nantes
2460 DATA Picardie,85,20,Cultures,
" ",Amiens
2470 DATA Poitou,60,100,Produits,L
aitiers,Poitiers
2480 DATA Provence,130,144,Tourism
e," ",Marseille
2490 DATA Rh Alpes,124,120,Industr
ie," ",Lyon
2500 RETURN
2510    DATA Montagne,CH,CV,AL,PC,
PP
2520 DATA Alpes,130,122,Mont,Blanc
,4807 m
2530 DATA Jura,122,80,Cret de,la N
eige,1723 m
2540 DATA Ardenne,122,20,Signal de
,Botrange,492 m
2550 DATA M Central,90,115,Puy de,
Sancy,1886 m
2560 DATA Armor,22,30,Montagne,d'A
rree,384 m
2570 DATA Pyrenees,70,170,Pic,d'An
eto,3404 m
2580 DATA For Noire,130,30," ",Fel
dberg,1493 m
2590 DATA Vosges,130,50,Ballon de,
Guebwiller,1424 m
2600 DATA Poitou,30,85,Puy,Crapaud
,295 m
2610 DATA BocNormand,34,40,Lees,Ava
loire,417 m
2620 DATA Artois,80,7,Mont,Nulin,2
11 m
2630 RETURN
2640 ' REM      Def sprite 0
2650 RESTORE 2650
2660   FOR A=1 TO 32
2670   READ S
2680   SP$=SP$+CHR$(S)
2690   NEXT
2700 SPRITE$(0)=SP$
2710 DATA 0,0,30,62,62,62,62,0,0,6
2,62,62,62,30,0,0,0,0,120,124,124,
124,124,0,0,124,124,124,124,120,0,
0
2720 RETURN
2730 ' REM      Def sprite 1
2740 RESTORE 2740
2750   FOR A=1 TO 32
2760   READ S
2770   SS$=SS$+CHR$(S)
2780   NEXT
2790 SPRITE$(1)=SS$
2800 DATA 120,251,27,24,219,219,21
6,219,219,192,195,251,248,0,0,0,0,
240,240,0,128,128,0,128,128,0,0,0,
0,0,0,0
2810 RETURN
2820 ' REM      Reponse
2830 LINE(174,124)-(255,192),9,BF
2840 YY=4
2850 PSET(177,134),9:PRINT#1,"Choi
sissez
2860 PSET(177,150),9:PRINT#1,"le d
omaine
2870 PSET(190,166),9:PRINT#1,"de j
eu
2880 PUT SPRITE 2,(141,YY),1,1
2890 P=POINT(177,YY)
2900 Z$=INKEY$
2910 IF Z$=""THEN 2900
2920 IF Z$=" " THEN 3000
2930   ST=STICK(0)
2940   IF ST=1   THEN YY=YY-22
2950   IF ST=5   THEN YY=YY+22
2960   IF YY<4   THEN YY=4
2970   IF YY>92  THEN YY=92
2980 FOR A=1 TO 300:IF NOT Z$="" T
HEN 2800
2990 NEXT:GOTO 2880
3000 IF P=7 THEN 2880
3010 IF P=JC THEN GOSUB 1330:RETUR
N
3020 JC=P:GOSUB 1270:RETURN
3030 ' REM      Chrono
3040 LINE(174,124)-(255,192),9,BF
3050 Y1=122:CL=0
3060 ON INTERVAL=10 GOSUB 3200
3070 INTERVAL ON
3080 Z$=INKEY$
3090 IF Z$=""  THEN 3090
3100 IF Z$=" "  THEN INTERVAL OFF:
GOTO 3270
3110   ST=STICK(0)
3120   IF ST=1   THEN YY=YY-22
3130   IF ST=5   THEN YY=YY+22
3140   IF YY<4   THEN YY=4
3150   IF YY>92  THEN YY=92
3160 PUT SPRITE 2,(141,YY),1,1
3170 P=POINT (177,YY)
3180 FOR A=1 TO 300:IF NOT Z$="" T
HEN 3080
3190 NEXT:GOTO 3080
3200 Y1=Y1+2:IF Y1>=192 THEN 3300
3210 PSET (174,Y1):DRAW "C7R81"
3220 PSET (174,Y1+1):DRAW "C7R81"
3230 CL=ABS(CL-10)
3240 PUT SPRITE 1,(X(BR),Y(BR)),CL
,0
3250 RETURN
3260 ' REM      Exam de la reponse
3270 LINE(174,124)-(255,192),7,BF
3280 IF P=BR THEN A$=" O A G N E":
AE=AE+1:PLAY"FG":GOTO 3310
3290 A$=" P E R D U":PLAY"DC":GOTO
 3310
3300 A$=" Trop tard":PLAY"DC"
3310 PSET (173,124),7:COLOR 1 :PRI
NT #1,A$
3320 PSET (174,124),7:COLOR 1 :PRI
NT #1,A$
3330 COLOR 6
3340 PRESET((216-LEN(V$(BR))*4),14
3):PRINT#1,V$(BR)
3350 COLOR 12
3360 PRESET((216-LEN(NH$(BR))*4),1
56):PRINT#1,NH$(BR)
3370 PRESET((216-LEN(CC$(BR))*4),1
69):PRINT#1,CC$(BR)
3380 COLOR 4
3390 PRESET((216-LEN(DP$(BR))*4),1
82):PRINT#1,DP$(BR)
3400 PUT SPRITE 1,(X(BR),Y(BR)),9,
0
3410 RD=RD+1
3420 GOSUB 3650     '  -->  Aff sc
ore
3430 IF NOT CB=4 THEN CB=CB+1:GOSU
B 1330:GOTO 440
3440 C=1:CB=0:YY=4:GOSUB 1120
3450 PRESET (173,2):PRINT #1," Mem
e jeu
3460 PRESET (173,46):PRINT #1," Au
tre jeu
3470 PRESET (173,90):PRINT #1,"
F I N
3480 PUT SPRITE 2,(141,YY),1,1
3490 P=POINT(177,YY)
3500 Z$=INKEY$
3510 IF Z$=""  THEN 3500
3520 IF Z$=" "  THEN 3600
3530   ST=STICK(0)
3540   IF ST=1   THEN YY=YY-22
3550   IF ST=5   THEN YY=YY+22
3560   IF YY<4   THEN YY=4
3570   IF YY>92  THEN YY=92
3580 FOR A=1 TO 300:IF NOT Z$="" T
HEN 3490
3590 NEXT:GOTO 3480
3600 IF P=1 THEN GOSUB 1330:GOTO 4
40
3610 IF P=3 THEN 410
3620 IF P=5 THEN COLOR 15,4,4:POKE
&HF3DB,1:END
3630 GOTO 3480
3640 'REM    Aff score
3650 COLOR 1
3660 LINE (159,190)-(101,181),7,BF
3670 PSET (130,182),7:PRINT #1,"/"
3680 PSET ((114-(LEN(STR$(NE))*4))
,182),7:PRINT #1,NE
3690 PSET ((145-(LEN(STR$(ND))*4))
,182),7:PRINT #1,ND
3700 RETURN
```

MINE HANTEE

AMSTRAD

Malgré la présence de sempiternels fantômes, parviendrez-vous à remplir un wagonnet de pepites, pour épater la galerie ?..

Eric LECHAT

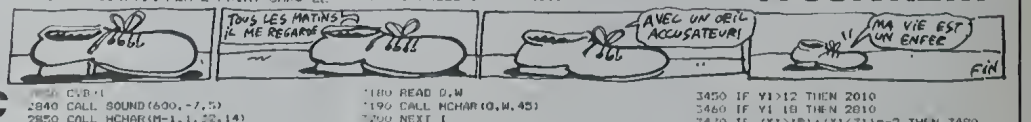
Mode d'emploi
Le passage des différents tableaux, demande réflexes et stratégie
Les règles sont incluses

A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois

suite du N°91

```
770 PRINT :PRINT
700 PRINT "cccccccccccccccccccccccc
cccccccccccccccc";
790 PRINT "c
                    c";
800 PRINT "cdccccccccccccccccccccc
ccccccccccccccdc",
010 PRINT "cd
 dccccd        dc",
020 PRINT "cdccccccccccccccccccccc
cdccmccdccccccccdc";
030 PRINT "cd
 dccccdccccccccdc",
040 PRINT "cdccccccccccccccccccccc
cd      d        dc",
050 PRINT "cd
 dccncccdccccccccdc";
060 PRINT "cdccncccccccccccccdcccc
cccccccd        dc",
070 PRINT "cdccccccccccccccd  dcc
cccccccccccccccdc",
080 PRINT "cdccccccmmmcmcccncdcc
cmcccmmccccccccdc";
090 PRINT "cd     dccmmmccccccd
dccccccd        dc",
900 PRINT "cdcncccdccccccccccccccc
dccccccdccccccccdc";
910 PRINT "cdccccd
d        dccccccccdc",
920 PRINT "cdcmmcdccccccccccccccc
dccccccdccccccccdc";
930 PRINT "cdccmcd
d '      dcccmmccdc",
940 PRINT "cdcmmcdccccccccccccccc
dccccncdccmccccdc";
950 PRINT "cdccccdcmmcccmcmmmccmc
d  dcccd        dc",
960 PRINT "cd     dccmmmcmmmmmcccc
ccdcccccdcccccccc";
970 PRINT "cccdcccccccccccccccccc
dccdcccccdcccccccc";
900 PRINT "cd
                    dc",
990 PRINT "cccccccccccccccccccccc
cccccccccccccccc",CHR$(11) LOCATE
 1,1:PRINT CHR$(11)
1000 LOCATE 1,1 PRINT "RECORD    S
CORE    TEMPS    SACS    VIES"
1010 INK 1,17
1020 EI EVERY 50.0 GOSUB 2570
1030 LOCATE 1,2:PRINT RE% LOCATE 1
1,2 :PRINT O% LOCATE 20,2 PRINT SA
%:LOCATE 35,2 PRINT VI%
1040 LOCATE X%,Y% PEN 3:PRINT "k"
PEN 2:LOCATE U%,V% PRINT "o" LOCAT
E U%,V1% PRINT "p" PEN 1
1050 L%=PND IF L%>0.5 THEN L%=1 EL
SE L%=-1
1060 K%=PND IF K%>0.5 THEN K%=1 EL
SE K%=-1
1070 L1%=PND:IF L1%>0.5 THEN L1%=1
 ELSE L1%=-1
1000 K1%=PND IF K1%>0.5 THEN K1%=1
 ELSE K1%=-1
1090 FOR TEMPO=0 TO 500:NEXT:PRIN
T CHR$(7)
1100 J1%=2
1110 FOR I%=J1% TO 34 STEP 1  LOCA
TE I%,24:PEN 3:PRINT " f9". PEN 1
1120 AR%=AR%+1 IF AR%/2=INT(AR%/2)
 THEN 1160
1130 IF AR%>100 THEN AR%=0
1140 IF MONSTRE=1 THEN 1180
1150 TROU%=0:GOSUB 1240:GOTO 1100
1160 IF MONSTRE1=1 THEN 1100
1170 TROU1%=0 GOSUB 1540
1100 IF ((U%=PEX% AND V%=PEY%) OR
(U1%=PEX% AND V1%=PEY%)) AND PE=1
THEN AFTER 50.3 GOSUB 2750
1190 IF PIO=1 AND ((U%=39 AND V%=2
4) OR (U1%=39 AND V%=24)) THEN AFT
ER 50.1 GOSUB 2550
1200 GOTO 1000
1210 REM PREMIER MONSTRE
1240 IF y%=V% THEN 1370
1250 IF N%=1 THEN 1300
1260 IF y%>V% THEN V%=V%+1 0%=-1 G
OTO 1290
1270 V%=V%-1 0%=1
1290 IF TEST((U%*16)-12,(-V%*1)*1
6)+10)=0  AND TROU%=1  AND V%<23 T
HEN LOCATE U%,V%-1:PRINT "d" LOCAT
E U%,V% PEN 2 PRINT CHR$(22),CHR$(
1),"o",CHR$(22),CHR$(0) PEN 1 TROU
%=0 RETURN
1290 MON%=TEST((U%*16)-12,(-V%*16)
+2)
1300 IF MON%=1 OR MON%=2 THEN GOTO
 1320
1310 LOCATE U%,V%+8%:PRINT "d" LOC
ATE U%,V% PEN 2 PRINT CHR$(22),CHR
$(1),"o",CHR$(22),CHR$(0) PEN 1 RE
TURN
1320 N%=2:U%=U%+K% V%=V%+8%
1330 MON%=TEST((U%*16)-12,(-V%*16)
+2)
1340 IF MON%=1 OR MON%=2 THEN 1360
1350 LOCATE U%-K%,V%:PRINT " " LOC
ATE U%,V% PEN 2:PRINT CHR$(22),CHR
$(1),"o",CHR$(22),CHR$(0) PEN 1 RE
TURN
1360 U%=U%-K%:K%=K%+2:N%=0:IF K%=3
 THEN K%=-1 RETURN
1370 IF N%=2 THEN 0%=0 :GOTO 1320
1300 IF x%>U% THEN U%=U%+1  0%=-1
GOTO 1400
1390 U%=U%-1  0%=1
1400 MON%=TEST((U%*16)-12,(-V%*16)
+2)
1410 IF MON%=1 OR MON%=2 THEN 1430
1420 LOCATE U%+8%,V%:PRINT " " LOC
ATE U%,V% PEN 2 PRINT CHR$(22),CHR
$(1),"o",CHR$(22),CHR$(0) PEN 1 N%
=0 RETURN
1430 N%=1:U%=U%+8% V%=V%+L%
1440 MON%=TEST((U%*16)-12,(-V%*16)
+2)
1450 IF MON%=1 OR MON%=2 THEN 1470
1460 LOCATE U%,V%-L% PRINT "d" LOC
ATE U%,V%:PEN 2 PRINT CHR$(22),CHR
$(1),"o",CHR$(22),CHR$(0) PEN 1 RE
TURN
1470 V%=V%-L% L%=L%+2 IF L%-3 THEN
 L%=-1
1480 RETURN
1500 REM DEUXIEME MONSTRE
1520 IF Y%=V1% THEN 1650
1530 IF N1%=1 THEN 1660
1540 IF y%>V1% THEN V1%=V1%+1:01%=
-1 GOTO 1560
1550 V1%=V1%-1 01%=1
1560 IF TEST((U1%*16)-12,(-(V1%+1)
*16)+10)=0  AND TROU1%=1 AND V1%<2
3 THEN LOCATE U1%,V1%-1:PRINT "d"
LOCATE U1%,V1% PEN 2:PRINT CHR$(22
),CHR$(1),"p",CHR$(22),CHR$(0) PEN
 1:TROU1%=0:RETURN
1570 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%*
16)+2)
1500 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN  1
600
1590 LOCATE U1%,V1%+01% PRINT "d":
LOCATE U1%,V1%:PEN 2 PRINT CHR$(22
),CHR$(1),"p",CHR$(22),CHR$(0) PEN
 1 RETURN
1600 N1%=2 U1%=U1%+K1% V1%=V1%+01%
1610 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%*
16)+2)
1620 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN  1
640
1630 LOCATE U1%-K1%,V1%:PRINT " "
LOCATE U1%,V1% PEN 2 PRINT CHR$(22
),CHR$(1),"p",CHR$(22),CHR$(0) PEN
 1 PETURN
1640 U1%=U1%-K1% K1%=K1%+2:H1%=0:I
F K1%=3 THEN K1%=-1 PETURN
1650 IF N1%=2 THEN 01%=0  GOTO 160
0
1660 IF y%>U1% THEN U1%=U1%+1  01%
=-1:GOTO 1600
1670 U1%=U1%-1  01%=1
1600 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%*
16)+2)
1690 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN  1
710
1700 LOCATE U1%+01%,V1%:PRINT " "
LOCATE U1%,V1%:PEN 2 PRINT CHR$(22
),CHR$(1),"p",CHR$(22),CHR$(0) PEN
 1:N1%=0 RETURN
1710 N1%=1 U1%=U1%+01% V1%=V1%+L1%
1720 MON1%=TEST((U1%*16)-12,(-V1%*
16)+2)
1730 IF MON1%=1 OR MON1%=2 THEN  1
750
1740 LOCATE U1%,V1%-L1%:PRINT "d":
LOCATE U1%,V1%:PEN 2:PRINT CHR$(22
),CHR$(1),"p";CHR$(22),CHR$(0) PEN
 1:RETURN
1750 V1%=V1%-L1%:L1%=L1%+2 IF L1%=
3 THEN L1%=-1
1760 RETURN
1700 REM DEPLACEMENTS BONNOMME
1000  IF X%=U% AND Y%=V% OR X%=U1%
 AND Y%=V1% THEN 2770
1010 IF X%>=I%+1 AND X%<=I%+3 AND
Y%=24 THEN 2770
1020 IF X%=I% AND Y%=24 THEN LOCAT
E I%,24:PEN 3:PRINT "k":PEN 1
1030 IF INKEY(2)=0 OR JOY(0)=2 THE
N y%=y%-1*(Y%<25) ELSE 1050
1040 IF TEST((X%*16)-0,(-Y%*16))<>
0 THEN LOCATE X%,x%:SOUND 2,150,4.
10,,20:PEN 3:PRINT "1":PEN 1:LOC
ATE X%,y%-1 PRINT "d":GOTO 1930 EL
SE 2010
1050 IF INKEY(0)=0 OR JOY(0)=1 THE
N y%=y%+1*(Y%>1) ELSE 1070
1060 IF TEST((X%*16)-0,(-Y%*16))<>
0 THEN LOCATE x%,y% SOUND 2,150,4.
10,,20:PEN 3 PRINT "1":PEN 1:LOC
ATE x%,y%+1 PRINT "d":GOTO 1930 EL
SE 2040
1070 IF (INKEY(1)=0 OR  INY(0)=8) A
ND (X%<38 OR Y%<>24) THEN x%=x%-1
*(X%<40) ELSE 1090
1000 IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+1
0)=0 THEN LOCATE x%-1,y%:SOUND 2,1
50,4.10,,,20:PEN 3:PRINT " ":PEN
 1 GOTO 1930 ELSE 2070
1090 IF INKEY(8)=0 OR JOY(0)=4 THE
N x%=x%+1*(X%>1) ELSE 1920
1900 IF X%=PEX% AND Y%=PEY% THEN X
%=X%+1 GOTO 1920
1910 IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+1
0)=0 THEN LOCATE x%,y%:SOUND 2,150
,4.10,,,20:PEN 3:PRINT "k ":PEN 1
:GOTO 1930 ELSE 1900
1920 IF INKEY(9)=0 OR JOY(0)=16  T
HEN 2120
1930 REM
1940 IF (INKEY(47)=0 OR  JOY(0)=32
) AND PELLE=1 THEN 2610
1950 IF (INKEY(47)=0 OR JOY(0)=32)
 AND PIOC=1 THEN 2420
1960  IF X%=U% AND Y%=V% OR X%=U1%
 AND Y%=V1% THEN 2770
1970 NEXT I%:LOCATE 1%,24 PRINT "
":GOTO 1100
1980 REM
1990  IF TEST((X%*16)-16,(-Y%*16))
=1 THEN LOCATE x%,y% PEN 3 PRINT
1 ":PEN 1 GOTO 1930
2000  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=1 THEN x%=x%+1 :GOTO 1950
2010 REM
2020  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=0 THEN LOCATE x%,y%:PEN 3:PRIN
T "1":PEN 1 LOCATE x%,y%-1 PRINT
"d":GOTO 1930
2030  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=1 TNEN x%=y%-1 :GOTO 1950
2040 REM
2050  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=0 THEN LOCATE x%,y%:PEN 3 PRIN
T "1":PEN 1:LOCATE x%,y%+1 PRINT
"d":GOTO 1930
2060  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=1 TNEN x%=y%+1 :GOTO 1950
2070 REM
2000  IF TEST((X%*16)-16,(-Y%*16))
=1 THEN LOCATE x%-1,y%:PEN 3:PRINT
 " 1":PEN 1 GOTO 1930
2090  IF TEST((X%*16)-12,(-Y%*16)+
10)=1 TNEN x%=x%-1 :GOTO 1950
2100 GOTO 1930
2110 REM TEST COPY
2120 IF Y%=24 THEN 2210
2130 IF PE=1 AND PELLE=0 AND PIOCH
E=0 AND X%>=PEX%-1 AND X%<=PEX%+1
AND Y%>=PEY%-1 AND Y%<=PEY%+1 THEN
 LOCATE PEX%,PEY%:PRINT " ":PELLE=
1:PE=0:SOUND 1,150,0,0,3:LOCATE 1,
3:PEN 2:PRINT "v":PEN.1:GOTO 1960
ELSE 2150
2140 GOTO 2160
2150 IF PE=1 AND X%>=PEX%-1 AND X%
<=PEX%+1 AND Y%>=PEY%-1 AND Y%<=PE
Y%+1 THEN SOUND 2,50,20,15
2160 IF  TEST ((X%*16)-6,(-(Y%+1)*
16)+2)<>1  THEN 2100
2170 IF R%=0 THEN  LOCATE X%,Y%+1:
PRINT "c":SOUND 2,00.20,14,.2:P%=1
:O%=O%+100:LOCATE 40,3:PRINT CHR$(
230) LOCATE 11,2 :PRINT  O%;"   "
GOTO 1950 ELSE SOUND 2,50,20,15,.1
2100 IF TEST((X%*16)-16,(-(Y%+1)*1
6))=1  THEN SOUND 2,150,20,14,.6:L
OCATE x%,y%+1:PRINT "c":O%=O%-Y%-1
0:GOTO 2200
2190 IF TEST ((X%*16)-12,(-(Y%+1)*
16)+10)=1 AND TEST ((X%*16)-12,(-(
Y%+2)*16)+10)=0 THEN SOUND 4,100,2
0,15,.4:LOCATE x%,y%:PRINT "d":x%=
y%+1:LOCATE x%,y%:PEN 3:PRINT ";"
PEN 1
2200 IF O%<0 THEN 2060
2210 IF X%=30 AND Y%=24 AND PIO=1
AND PIOCNE=0 AND PELLE=0 TNEN LOCA
TE 39.24:PRINT " ";CHR$(7):PIOCNE=
1:PIOC=1:PIO=0:LOCATE 40,1:PEN 2:P
RINT "w" PEN 1:AFTER 200.1 GOSUN 2
550 :GOTO 1930 ELSE IF X%=38 AND Y
%=24 AND PIO=1 TNEN SOUND 2,50,20,
15,.1
2220  IF (X%=1%+2 OR X%=1%+3) AND
Y%=23 THEN  2240
2230  GOTO 1950
```

A SUIVRE...



LES AVENTURES DE LA CHAUSSURE DE DROITE DE MITTERRAND

TI99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 2

```
2540 M=M+1
2550 IF M=20 THEN 2730
2560 GOSUB 3750
2570 IF (X1<17)+(X1<21)=-2 THEN 2610
2580 IF (X1>26)+(X1<31)=-2 THEN 2600
2590 GOTO 2620
2600 IF Y1>12 THEN 2630
2610 IF Y1>18 THEN 2630
2620 IF (X1=4)+(X1=15)+(X1=25)=-1 THEN 2
660
2630 IF M=20 THEN 2730
2640 IF Y=1 THEN 2760
2650 GOTO 2490
2660 GOSUB 4030
2670 GOTO 2490
2680 SC=SC+100
2690 BN=BN+1
2700 IF BN=4 THEN 3030
2710 X1=2
2720 GOTO 2490
2730 M=4
2740 CALL HCHAR(19,15,32)
2750 GOTO 2490
2760 CALL HCHAR(M-1,1,72,14)
2770 CALL SOUND(10,110,5)
2780 IF (Y1=M-1)+(X1<18)=-2 THEN 2840
2790 CALL HCHAR(M-1,1,32,14)
2800 GOTO 2490
2810 CVB=2
2820 GOTO 2840
2830 CVB=1
2840 CALL SOUND(600,-7,5)
2850 CALL HCHAR(M-1,1,32,14)
2860 CALL HCHAR(Y1,X1-1,104)
2870 M=4
2880 IF CVB=2 THEN 3650
2890 CALL VCHAR(1,15,32,22)
2900 VIE=VIE-1
2910 FU=24
2920 ER=0
2930 X1=2
2940 CALL HCHAR(24,16,144,8)
2950 CALL HCHAR(Y1,X1-1,32)
2960 IF VIE=0 THEN 1640
2970 IF VIE=1 THEN 2990
2980 IF VIE=2 THEN 3000
2990 CALL HCHAR(24,3,153)
3000 CALL HCHAR(24,5,153)
3010 IF CVB=1 THEN 2320
3020 GOTO 2710
3030 CALL HCHAR(4,1,32,600)
3040 CVB=1
3050 Y1=
3060 Y1=12
3070 CALL HCHAR(23,1,152,32)
3080 BN=5
3090 M=4
3100 RESTORE 3150
3110 FOR I=1 TO 19
3120 READ D,W,E
3130 CALL VCHAR(D,W,109,E)
3140 NEXT I
3150 DATA 19,5,5,19,4,5,19,5,5,20,7,4,.0
,8,4,20,9,4,15,12,11,14,14,11,14,11,1
,15,11
3160 RESTORE 3210
3170 FOR I=1 TO 21
3180 READ D,W
3190 CALL HCHAR(D,W,45)
3200 NEXT I
3210 DATA 20,3,23,3,21,4,19,5,23,5,20,7,
21,8,23,8,21,9,13,12,17,12,23,12,15,13,1
9,13,20,13
3220 DATA 16,14,18,14,22,14,14,15,19,15,
21,15
3230 RESTORE 3280
3240 FOR I=1 TO 29
3250 READ Q,W,E,R
3260 CALL HCHAR(Q,W,E,R)
3270 NEXT I
3280 DATA 6,21,128,1,6,22,129,6,6,20,130
,1,7,20,33,1,7,21,35,8,7,29,34,1,8,19,
,1,8,20,35,10
3290 DATA 8,30,34,1,9,19,38,1,9,20,87,10
,9,30,39,1,10,19,36,1,10,20,35,10,10,30,
37,1,11,20,36,1
3300 DATA 11,21,75,8,11,29,37,1,12,20,12
0,1,12,21,136,1,12,22,131,2,12,24,91,3,1
2,26,131,2
3310 DATA 12,28,137,1,12,29,121,1,9,21,7
5,1,9,24,78,1,9,26,73,2,9,29,*75,1
3320 CALL HCHAR(M-1,15,32)
3330 CALL HCHAR(M,15,70)
3340 Y1=INT(RND*2)+1
3350 M=M+1
3360 GOSUB 2810
3370 IF X1=33 THEN 3620
3380 IF X1=25 THEN 4210
3390 GOSUB 3750
3400 IF Y=1 THEN 3550
3410 IF M=1* THEN 3520
3420 IF (X1 3)+(X1<7)=-2 THEN 3460
3430 IF (X1 12)+(X1<17)= 2 THEN 3450
3440 GOTO 3470
3450 IF Y1>12 THEN 2010
3460 IF Y1 18 THEN 2010
3470 IF (X1>19)+(X1<31)=-2 THEN 3490
3480 GOTO 3500
3490 IF (Y1>5)+(Y1<13)=-2 THEN 2010
3500 IF (X1=6)+(X1=11)+(X1=20)+(X1=27)=-
1 THEN 3600
3510 GOTO 3320
3520 M=4
3530 CALL VCHAR(1,15,32,12)
3540 GOTO 3570
3550 CALL HCHAR(M-1,1,72,14)
3560 CALL SOUND(10,110,5)
3570 IF (Y1=M-1)+(X1<18)=-2 THEN 2010
3580 CALL HCHAR(M-1,1,32,14)
3590 GOTO 3410
3600 GOSUD 4030
3610 GOTO 3320
3620 SC=SC+R0
3630 X1=2
3640 GOTO 3360
3650 VIE=VIE-1
3660 FU=24
3670 ER=0
3680 CALL HCHAR(24,16,144,8)
3690 IF VIE=0 THEN 1640
3700 IF VIE=1 THEN 3720
3710 IF VIE=2 THEN 3730
3720 CALL HCHAR(24,3,153)
3730 CALL HCHAR(24,5,153)
3740 GOTO 3040
3750 CALL HCHAR(YA,XA,32)
3760 CALL HCHAR(Y1,X1,60)
3770 XA=X1
```

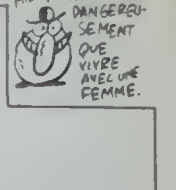
Suite page 29

MEGASPACE

MSX

Face aux innombrables dangers que réserve cette "méga" aventure, vous ne devrez pas manquer de ressources

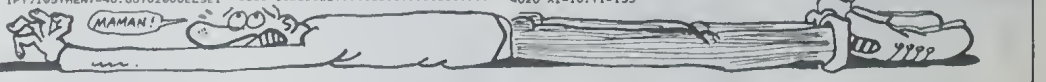
Enc SLUPSKI



suite du N°91

```
1770 IFPO'33000'THENX=75:VB="PAS
MAL, LES PASSAGERS SONT BAU VES, L
E MEOASPACE A UN PEU SOUF FERT MAI
S C'EST REPARABLE':GOTO1810
1780 IFPO'28000'THENX=80:VB="AIE'
LE MEOASPACE EST PLUTOT AB IME MAI
S LES PASSAOERS SONT SAU VES, C'ES
T L'ESSENTIEL NON?':GOTO1810
1790 IFPO'28000'THENX=90:VB="ADIEU
 BEAU MEGASPACE, MAIS LES PASSAOE
AS SONT TOUJOURS LA...AV EC QUELQU
ES BOSSES NEANMOINS':GOTO1810
1800 IFPO'25000'THENX=100:VB="PLUS
 DE PASSAOERS, LE MEGASPACE LUI N'
EST PLUS UTILISABLE.TRIST E FIN'EL
SEX=120:VB="SANS COMMENTAIRE '''
1810 FORI=MI TOX:MI=MI+1:M2=M2+1:L1
NE(70,MI-1)-(190,MI),1,BF:LINE(70,
M2)-(190,M2),15:LINE(120,MI-1)-(13
2,MI),9,BF:NEXT
1820 PRESET(10,140):PRINT#1,VB:CLO
SE:ERASEC,T,R,OJ
1830 VB=INKEY$:IFVB="'THENI830ELSE
IFASC(VB)=13THEN140ELSE1830
1890 'LABYRINTHE SOUTERRAIN-------
1900 OOSUB320:GOSUB340
1910 LINE(0,32)-(20,191),14,BF:LIN
E(0,171)-(255,191),14,BF:LINE(235,
32)-(255,191),14,BF:LINE(0,32)-(16
0,42),14,BF:LINE(203,32)-(255,42),
14,BF
1911 X1=170:Y1=40:TE'=01U=14:W=0:G
OSUB610:GOSUB530
1915 IFEN=1THENLINE(235,150)-(255,
165),1,BF
1920 FORI=1449&TO1468?STEP32:RESTO
RE(101?0:FORJ=0TO23:READA:VPOKEI+J,
A:NEXT:NEXT
1930 FORI=5TO10:READA:T(I)=A:NEXT:
FORI=5TO10:READA:R(I)=A:NEXT:FORI=
5TO10:READA:C(I)=A:NEXT
1940 A$="':FORI=1TO8:A$=A$+CHR$(16
):NEXT:SPRITE$(1)=A$:SPRITE$(12)=
A$
2000 W=W+W?:FORI=5TO10STEP2:PUTSPR
ITE1,(W+T(I),R(I)),C(I):NEXT:WB=WB
-N9:FORI=6TO10STEP2:PUTSPRITE1,(WB
+T(I),R(I)),C(I):NEXT:SPRITEON
2001 IFSP=1THENYO=YO-5:Y2=Y2+5:PUT
SPRITE11,(XO,YO),7:PUTSPRITE12,(X2
,Y2),7:IFYO<82THENPUTSPRITE11,(255
,0),0:PUTSPRITE12,(245,0),0:SP=0
2002 IFSP=0THENXO=W+8+T(5):X2=WB+8
+T(10):SP=1:YO=R(5)-4:Y2=R(10)+5
2005 GOSUB350
2020 GOSUB350
2030 IFOB=1ANDZ4>2?(45ANDZ4<7)145A
NDZ3)215THENOB=0:LINE(235,150)-(25
5,165),1,BF:GOSUB635
2035 IFY(35THENY=180:GOTO910
2040 IFX)245THENSPRITEOFF:X=10:IFB
A=0THENPO'=PO'+500:OOSUB620:BA=110
OTO210ELSE2100
2050 GOTO2000
2100 GOSUB320:OOSUB325
2105 RESTORE10205:FORI=1449&TO1455
9:READA:VPOKEI,A:NEXT:PUTSPRITE6,(
90,0),0
2110 LINE(0,150)-(90,175),1,BF:LIN
E(110,60),1,BF:LINE-(255,80),1,BF
:LINE(190,80)-(160,191),1,BF
2120 X1=8:Y1=160:U=6:WS=245:WT=90:
WW=65:C=15:W=119:E1=5:E2=6:GOSUB53
0
2130 GOSUB326:OOSUB315:GOSUB350
2150 IFX<5THENX=240:EN=1:GOTO1900E
LSEIFX>245THENX=10:GOTO2300ELSEIFY
>185THENY=40:GOTO2200
2160 GOTO2130
2200 GOSUB325
2210 LINE(190,32)-(160,130),1,BF:L
INE(130,130)-(255,145),1,BF
2220 NB=1:X1=165:Y1=30:WS=245:WW=1
2U:C=13:WT=60:W=70:HX=40:HY=134:HC
=0:GOSUB310
2230 GOSUB326
2231 GOSUB315
2240 GOSUB350:GOSUB319
2250 IFX>245THENX=10:GOTO2500ELSEI
FY<35THENY=180:GOSUB325:OOTO2110
2260 GOTO2230
2300 GOSUB325
2310 LINE(0,60)-(255,80),1,BF:LINE
(70,191)-(90,150),1,BF
2315 NB=2:X1=10:Y1=65:HX=75:HY=160
:HC=10:GOSUB318
2320 GOSUB350:OOSUB319
2330 IFX<5THENX=240:OOSUB325:GOTO2
10ELSEIFX>245THENX=10:GOTO2400ELS
EIFY>185THENY=40:GOTO2500
2340 GOTO2320
2400 GOSUB325
2410 LINE(0,60)-(170,80),1,BF:LINE
-(130,130),1,BF:LINE-(255,105),1,B
F:LINE(100,105)-(120,191),1,BF
2420 NB=3:X1=10:Y1=65:WS=245:WT=14
0:WW=115:C=10:W=180:HX=105:HY=120:
HC=3:GOSUB318
2430 GOSUB326
2435 GOSUB315
2440 GOSUB350:OOSUB319
2450 IFX>245THENX=10:GOTO2700ELSEI
FX<5THENX=240:GOTO2300ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO2600
2460 GOTO2430
2500 GOSUB325
2510 LINE(0,130)-(255,145),1,BF:LI
NE(70,32)-(90,191),1,BF
2520 X1=10:Y1=130
2530 GOSUB350
2550 IFX<5THENX=240:GOTO2200ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO2600ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO2900ELSEIFY<35THENY=18
0:GOTO2300
2570 GOTO2530
2600 GOSUB325
2610 LINE(0,130)-(255,145),1,BF:LI
NE(100,32)-(120,191),1,BF
2620 X1=10:Y1=130:WS=130:WT=90:WW=
110:C=10:W=105
2630 GOSUB326:OOSUB315
2650 GOSUB350
2670 IFX<5THENX=240:OOTO2500ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO2900ELSEIFY<35TH
ENY=190:GOTO2400ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3000
2680 GOTO2630
2700 GOSUB325
2710 LINE(0,105)-(230,130),1,BF:LI
NE-(180,40),1,BF:LINE(30,120)-(50,
191),1,BF
2720 NB=4:X1=10:Y1=110:WB=220:WT=1
0:WW=110:C=9:W=200:HX=200:HY=55:HC
=13:GOSUB318
2730 GOSUB326
2735 GOSUB315
2740 GOSUB350:OOSUB319
2750 IFY>105THENY=40:GOTO2000ELSE1
FX<5THENX=240:GOTO2400
2760 GOTO2730
2800 GOSUB325
2810 LINE(0,130)-(140,145),1,BF:LI
NE (120,50),1,BF:LINE-(255,70),1,B
F:LINE(30,32)-(50,130),1,BF:LINE(2
10,191)-(235,130),1,BF:LINE-(255,1
55),1,BF
2820 X1=10:Y1=130:WS=150.WT=110:WW
=80:W=120:C=12
2830 GOSUB326:GOSUB315
2840 GOSUB350
2850 IFX<5THENX=240:GOTO2600ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3100ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2700ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3000
2860 GOTO2830
2900 GOSUB325
2910 LINE(70,32)-(90,191),1,BF:LIN
E(0,50)-(70,65),1,BF:LINE(190,130)-
(255,150),1,BF:LINE(70,130)-(190,
90),1,BF:LINE-(255,105),1,BF:LINE(
130,150)-(150,191),1,BF
2920 NB=5:X1=75:Y1=40:WS=245:WT=20
:WW=135:W=200:C=2:HX=220:HY=95:HC=
12:GOSUB318
2930 GOSUB326:GOSUB315
2940 GOSUB350:GOSUB319
2950 IFX<5THENX=240:GOTO3400ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3000ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2500ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3500
2960 GOTO2930
3000 GOSUB325
3010 LINE(0,130)-(255,190),1,BF:LI
NE(0,90)-(100,105),1,BF:LINE(100,3
2)-(120,130),1,BF:LINE(150,150)-(1
70,191),1,BF
3020 X1=10:Y1=135:WS=230:WT=20:WW=
135:W=220:C=15
3030 OOSUB326:OOSUB315:GOSUB350
3050 IFX<5THENX=240:GOTO2900ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3300ELSEIFY<35TH
ENY=160:GOTO2600ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3700
3060 GOTO3030
3100 GOSUB325
3110 LINE(0,50)-(60,70),1,BF:LINE-
(95,32),1,BF:LINE(0,130)-(180,155)
,1,BF:LINE(210,32)-(230,191),1,BF
3120 NB=6:X1=10:Y1=45:WS=100:WT=50
:WW=45:C=8:W=70:HX=160:HY=135:HC=1
4:GOSUB318
3130 GOSUB326:OOSUB315:OOSUB350:OO
SUB319
3150 IFX<5THENX=240:OOTO2800ELSEIF
Y<35THENY=190:GOTO3200ELSEIFY>185T
HENY=40:GOTO3900
3160 GOTO3130
3200 GOSUB325
3210 LINE(95,191)-(60,60),1,BF:LIN
E-(210,80),1,BF:LINE(210,60)-(230,
191),1,BF
3220 NB=7:X1=85:Y1=180:HX=216:HY=9
0:HC=8:OOSUB318
3240 OOSUB350:GOSUB319
3250 IFY>185THENY=40:GOTO3100
3260 GOTO3240
3300 GOSUB325
3310 LINE(0,130)-(70,150),1,BF:LIN
E-(190,50),1,BF:LINE-(140,70),1,BF:
LINE(210,32)-(235,80),1,BF:LINE-(1
40,100),1,BF:LINE-(160,191),1,BF:L
INE(255,150)-(210,130),1,BF:LINE-(
235,80),1,BF
3320 NB=8:X1=10:Y1=135:WS=100:WT=6
0:WW=110:W=80:C=11:HX=150:HY=55:HC
=11:OOSUB318
3330 OOSUB326:OOSUB315:OOSUB350:OO
SUB319
3350 IFX<5THENX=240:GOTO3000ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO3900ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO2800ELSEIFY>185THENY=4
0:GOTO3900
3360 GOTO3330
3400 GOSUB325
3410 LINE(255,65)-(40,50),1,BF:LIN
E-(60,191),1,BF
3420 NB=9:X1=240:Y1=55:WS=70:WT=30
:WW=90:W=50:C=10:HX=45:HY=160:HC=1
5:GOSUB318
3430 GOSUB326:OOSUB315
3450 GOSUB350:OOSUB319
3460 IFX>245THENX=10:OOTO2900ELSEI
FY>185THENY=40:GOTO3600
3470 GOTO3430
3500 GOSUB325
3510 LINE(70,32)-(90,130),1,BF:LIN
E-(20,110),1,BF:LINE(130,32)-(150,
170),1,BF:LINE-(150,150),1,BF
3520 NB=10:X1=75:Y1=40:WS=140:WT=1
20:WW=80:W=130:C=13:HX=80:HY=155:H
C=9:GOSUB318
3530 GOSUB326:GOSUB315:OOSUB350:OO
SUB319
3550 IFY<35THENY=180:GOTO2900
3560 OOTO3530
3600 GOSUB325
3610 LINE(40,32)-(60,140),1,BF:LIN
E-(210,140),1,BF
3620 NB=11:X1=43:Y1=40:WS=70:WT=30
:WW=90:W=50:C=6:HX=200:HY=145:HC=9
:OOSUB310
3630 GOSUB326:OOSUB315
3640 OOSUB350:GOSUB319
3650 IFY<35THENY=180:GOTO3400
3660 OOTO3630
3700 GOSUB325
3710 LINE(190,32)-(170,170),1,BF:L
INE-(255,150),1,BF
3720 NB=12:X1=155:Y1=40:WS=240:WT=
120:WW=155:W=140:C=7:HX=190:HY=155
:HC=9:GOSUB318
3730 OOSUB326:OOSUB315:OOSUB350:OO
SUB319
3750 IFY<35THENY=180:GOTO3000ELSEI
F>245THENX=10:OOTO3800
3800 GOSUB325
3810 LINE(0,150)-(255,170),1,BF:LI
NE(70,150)-(90,70),1,BF:LINE-(140,
90),1,BF:LINE-(140,32),1,BF
3820 X1=10:Y1=155:WS=170:WT=130:WW
=50:W=150:C=13
3830 GOSUB326:OOSUB315:OOSUB350
3840 GOSUB350
3850 IFX<5THENX=240:GOTO3700ELSEIF
X>245THENX=10:GOTO4000ELSEIFY<35TH
ENY=180:GOTO3300
3860 GOTO3830
3900 GOSUB325
3910 LINE(0,130)-(80,150),1,BF:LIN
E-(160,190),1,BF:LINE-(230,160),1,B
F:LINE-(210,32),1,BF
3920 X1=10:Y1=135:WS=240:WT=200:WW
=70:W=210:C=12
3930 OOSUB326:GOSUB315:OOSUB350
3950 IFX<5THENX=240:OOTO3300ELSEIF
Y<35THENY=180:OOTO3100
3960 GOTO3930
4000 OOSUB325
4010 LINE(0,150)-(70,170),1,BF:LIN
E-(50,70),1,BF:LINE-(240,90),1,BF:
LINE-(150,180),1,BF
4013 IFBB=0THENDRAW"C10BM170,100H1
OEBA55FB010D55L51U55":PAINT(180,12
0),10:CD=11:CS=9ELSECD=1:CS=1
4020 X1=10:Y1=155
LINE(1,100)-(1A,90),CS:LINE(391-1
,100)-(391-1-4,90),CS:A=A+2:PSET 1
,120),CD:NEXT:A=0
4037 IFOB=1THEN4045
4038 GOSUB350
4040 IFX<5THENX=240:GOTO3800
4045 IFBB=0ANDOB=1THENFORI=1BOTO80
STEP-1:SOUND7,7:SOUND8,16:SOUND9,1
6:SOUND10,16:SOUND0,2:SOUND2,5:SOU
ND4,10:SOUND6,1:SOUND13,1:LINE(150
,I)-(240,I),,1:NEXT:CD=11:CS=11:OB=0:
BO=4:T1=1:PO'=PO'+INT(27000-TIME):
BB=1:GOSUB620:GOSUB655
4050 GOTO4030
10000 DATA13B,112,122,212,123,23,1
06,46,15,74,254,77,62,60,10,18,154
,52,90,148,202,228,122,98,164,152,
242,254,170,212,104,16
10010 DATA0,0,0,0,0,0,255,28,62,79,2
55,108,36,66,0,0,0,0,0,0,0,0,129,2
,6,254,252,0,0,0,0,0,0,0
10020 DATA0,0,0,0,227,28,28,62,79,25
5,108,36,66,0,0,0,0,0,0,0,128,1,2,
2,254,252,0,0,0,0,0,0,0
10030 DATA0,0,0,0,0,129,64,96,127,63
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,56,56,1
24,242,255,62,36,66,0,0,0,0
10040 DATA0,0,0,1,128,64,96,127,63
,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,199,56,36,124
,242,255,62,36,66,0,0,0,0
10050 DATA8,28,62,127,127,62,28,8
10060 DATA40,45,40,68,90,105,120,1
34,150,163,163,20,80,-50,140,170,2
00,28,70,90,128,205,12,99
10070 DATA126,255,126,24,24,126,25
5,126
10080 DATA40,50,40,70,80,90,100,11
0,120,130,140,150,140,170,40,70,14
0,0,230,20,50,190,130,50,69,90,147
,230
10090 DATA8,13,15,12,2,3,9,4,9,10,
11,7,15,15
10100 DATA231,195,165,60,60,165,19
5,231
10110 DATA50,60,70,80,90,100,110,1
20,130,135,140,145,150,170,180,50,
120,215,10,40,70,190,220,250,190,2
26,250,30,157,70
10120 DATA9,13,12,3,11,4,15,15,15,
15,15,9,4,10,5
10130 DATA7,12,191,255,191,12,7,0
10140 DATA0,16,56,124,98,16,0,0
10150 DATA15,30,63,127,63,30,15,0
10160 DATA153,90,60,255,255,60,90,
153
10170 DATA0,80,126,219,126,60,64,1
29
10180 DATA10,30,50,70,90,110,130,1
50,170,190,210,230,40,50,50,40,90,
80,90,100,120,130,120,130,9,7,9,7,
5,10,5,10,12,8,12,8
10190 DATA0,0,0,1,11,55,194,129,0,
0,0,0,0,0,0,0,0,0,128,208,238,67
,129
10200 DATA30,240,120,10,70,160,80,
90,100,110,120,130,4,5,7,6,8,9
10205 DATA0,0,0,0,0,3,7,127,135,10
,20,40,20,0,0,0,0,0,0,0,192,224,
254,225,80,40,20,40,0,0,0
10206 DATA0,0,0,0,0,67,167,31,127,
136,16,32,16,0,0,0,0,0,0,0,194,2
29,248,254,17,8,4,8,0,0,0
10210 'IFERR=50ERR=6THENW=0:RESUM
ENEXTELSERESUMENEXT
```

LES AVENTURE DE JOSEPH CLAUSTROPHOBE



CANON X07

Suite de la page 8

LISTING 3

```
10 'SPACE PANIK (C) 1984   By CIMA
OOMO Herve
20 ' 21,AVENUE DE GRENOBLE 38170-S
EYSSINS
30 PRINT"VOULEZ-VOUS LES REGLES DE
 CE JEU?(O/N)"
40 A$=INKEY$:IFA$="O"THEN005UB860ELSEIFA$<>"
N"THEN40
60 CLS:A$="SPACE-PANIC":FORI=1TOLE
N(A$):LOCATE4,1;PRINTRIGHT$(A$,I)
70 BEEP(42001MOD76,1:NEXT:FORI=0
TO1000:NEXTI:LOCATE4,1:PRINTSTRING
$(12,138)
80  LOCATE16,1:PRINTCHR$(128);FOPI
=4TO15:LOCATE1,I:PRINTCHR$(238);BE
EP15-I,1:NEXT
90 LOCATE16,1;PRINTCHR$(219);:FORI
=1000TO500STEP-50:BEEP1MOD112,1:NE
XTI
100 CLEAR500:DEFINTA-Z:KK=0:POKE&H
1FA4,&H92:EC=RND(0):EC=2:CONSOLE,,
,,0
110 Q=2:T=0
120 CLS:PRINT"NIVEAU 0-3:";:N=STIC
K(0)
130 A$=INKEY$:IFA$=""THEN130
140 N=VAL(A$):IFN>3THEN130ELSEPRIN
TN
150 CLS:PRINTSTRING$(79,CHR$(138))
160 FORI=1TO3:FORY=1TOEC
170 Z=INT(RND(1)*17)+1:IF@SCREEN(2,
I-1)=140THENI70
180 LOCATEZ,I:PRINTCHR$(140);:LOCA
TEZ,I-1:PRINTCHR$(139);:NEXTY,I
190 A=2:FORI=&H1B90TO&H1B9F:POKEI,
A:POKEI+&H10,0:POKEI+&H20,1:POKEI+
&H30,0
200 POKEI+&H40,SCREEN(A,0):POKEI+&
H50,0:A=A+1:NEXTI
210 BE=11?:POKE&H1BFC,255:POKE&H1B
FB,255:POKE&H1BFD,0
220 POKE&H1BFD,3:POKE&H1BF1,1:POKE
&H1BF2,2:POKE&H1BF6,SCREEN(1,2)
230 POKE&H1BF0,3:EXEC&HIC39
240 V=12-KK:IFV<0THENB10
250 EXEC&H1AEE
260 I=-1
270 I=I+1:POKE&H1BF0,STICK(0):EXEC
&HIC39:IFPEEK(&H1BFB)THEN750
280 POKE&H1BF0,-24TKEY("2"1-TKEY("
1"):EXEC&H1AOF:IFPEEK(&H1BFB)THEN5
20
290 IF(INTHEN270
300 GE=GE-Z/EC:IFGE=0THEN750
310 IFGE<30THENSEP120,1
320 PSET!GE,31
330 GOTO250
340 IFEC>=4THEN390
350 IFEC=3AND(!<>1UR@C(!!)>200)THEN
620
360 LOCATEA+M,B;PRINTCHR$(138)!
370 IFSC(!!<(200THENSC(!)=SC(!)+100
380 LOCATEA+M,B+1:PRINTCHR$(SC(!!)
):@OSUB440:OOTO250
390 IFEC>=4AND(!=3ORSC(!!)>2000RSC(
2)>200)THEN620
400 FORY=0TO1-1:LOCATEA+M,B+Y:PRIN
TCHR$(138);:NEXTY
410 IFSC(!!<(200THENSC(!)=SC(!!)+100
420 LOCATEA+M,B+1:PRINTCHR$(SC(!!)
):@OSUB450:OOTO250
430 PT=PT+10*(Y+1):POKE&H1BE0+2,25
5:RETUAN
440 '
450 FORY=0TO1:FORZ=0TO8
460 IFPEEK(7056+Z)=A+MANDPEEK(7072
+Z)=B+YTHENCA=CA+1:OOSUB490
470 NEXTZ,Y:RETURN
480 RETURN
490 POKE&H1B90+Z,A+M:POKE&H1BA0+Z,
B+1:POKE&H1BD0+Z,SC(!)-100
500 POPE&H1BF8,0'IFPEEK(&H1BE0+Z)<
>255THENPOKE&H1BE0+Z,0
510 RETURN
520 A=PEEK(&H1BF1):B=PEEK(&H1BF2):
M=(SCREENIA,B)MOD2(>0)-(SCREENIA,B
)MOD2=0)
530 O=PEEK(&H1F4A)-&H90
540 LOCATEA+M,B:PRINTCHR$(244)!
550 FORI=0TO3:IFB+I)3THENSC(!!=0:N
EXTELSESC(!!)=SCREENIA+M,B+!!:NEXTI
560 I=1
570 IFSC(!!)=1410RSC(!!=2430RSC(!!=
248THENI=1:GOTO570
580 P=(A+M)&6+1:FORY=&H8*STO(B+!!&
B+1:PSETIP,Y)!PSETIP+3,Y)!PSETIP,Y
+2!
590 PSETIP+3,Y+2!:LINEIP+1,Y+1 (P
+2,Y+1):PRESETIP,Y-1!PRESETIP+3,Y
-1!
600 PRESETIP,Y+1!PRESETIP+3,Y+1!:
PRESETIP+1,Y!PRESETIP+2,Y!:BEEPY,
1:NEXTY
610 IFEC!:2THEN340
620 LOCATEA+M,B+1:PRINTCHR$(247)!
630 FORU=60TO500STEP-24:BEEPUMOD1
5,1:NEXTU
640 FORY=BTO8+1:LOCATEA+M,Y:PRINTC
HR$(139);:NEXTY
650 IFSC(!!)=1390RSC(!!)=239THENLOCA
TEA+M,B+1:PRINTCHR$(139!)
660 Y=-1
670 Y=Y+1:IFBC(Y)>200THENZ=0:T=T+1
:@OSUB710
680 IFY<1THEN670
690 '
700 PT=PT+I010'POKE&H1BF8,0:GOTO25
0
710 IFPEEK(&H1B90+Z)=A+MANDPEEK(&H
1BA0+Z)=B+YTHENGOSUB430
720 IFT=0+1THENT=0:GOTO770
730 IFZ<8THENZ=Z+1:GOTO710
740 GOTO680
750 KK=KK+1:T=0:LOCATEPEEK(&H1BF1)
,PEEK(&H1BF2):PRINTCHR$(219)!:OUI&
HF4,0
760 FORI=1000TO500STEP-50:BEEP1MOD
112,1:NEXTI:GOTO150
770 O=B+1:POKE&H1F4A,0+&H90:IFO=7T
HENO=2:EC=EC+1:POKE&H1F4A,&H92
780 A=-OB(OB)30!:CLS:PT=PT+A!PRIN
T"BONUS:";"SCORE";PTINTA!PT!
790 FORI=0TO1000:NEXTI
800 GOTO150
810 B=STRIG(0)
820 CLS:PRINT"VOTRE SCORE=";PT!:PRI
NT"VOULEZ VOUS REJOUERIO/N)?"!
830 A$=INKEY$:IFA$=""THEN830
840 IFA$="O"THEN100ELSEIFA$="N"THE
NCLS:PRINT"TANT PIS":END
850 OOTO830
860 ' REOLES DU JEU
870 PRINT"VOUS ETES PRISONNIER SUR
 UNE PLANETE PERDUE AU FIN FOND DE
 LA GALAXIE"!
880 OOSUE1180
890 PRINT"DES MONSTRES VEULENT VOU
S DEVORER (PLUS PRECISEMENT VOTRE
BULLDOZER)"!
900 GOSUB1180
910 PRINT"POUR VOUS DEFENDRE VOUS
NE POUVEZ QUE CREUSER ET REBOUCHER
 DES TROUS"!
920 GOSUB1180
930 PRINT"VOUS DEVEZ DONC CREUSER
DES TROUS POUR QUE LES MONSTRES TO
MBENT DEDANS"!
940 GOSUB1180
950 PRINT"IL SUFFIT DE LES REBOUCH
ER POUR TUER LES MONSTRES"!
960 GOSUB1180
970 PRINT"POUR CREUSER:TOUCHE'1':P
OUR REBOUCHER:TOUCHE'2'"!
980 GOSUB1180
990 PRINT"IL Y A 3 STADES ET PLUS:
CHAQUE STADES EST CONSTITUE DE 6 T
ABLEAUX.."!
1000 GOSUB1180
1010 PRINT"1er TABLEAU:3 MONSTRES.
...4em TABLEAU:8 MONSTRES"!
1020 OOSUB1180
1030 PRINT"1er STAGE:ILES MONSTRES
DOIVENT TOMBER D'UN ETAGE"!
1040 GOSUB1180
1050 PRINT"2em STAGE:ILES MONSTRES
DOIVENT TOMBER DE 2 ETAGES"!
1060 GOSUB1180
1070 PRINT"3em STAGES ET PLUS:ILES
MONSTRES DOIVENT TOMBER DE 3 ETAGE
S"!
1080 GOSUB1180
1090 PRINT"VOUS POUVER AUSSI LES P
AIRE S'ECRASER ET BIEN D'AUTRES CH
OSES..."!
1100 GOSUB1180
1110 PRINT"A LA SUESTION NIVEAU O.
3 REPONDEZ O SI VOUS ETES BON "!
1120 GOSUB1180
1130 PRINT"3 SI VOUS ETES MAUVAIS'
(LE CHIFFRE CORRESPOND AU NOMBRES
DE POIS "!
1140 GOSUB1180
1150 PRINT"QUE VOUS BOUGEZ QUAND L
ES MONSTRES NE BOUGENT QU'UNE FOIS
"!
1160 GOSUB1180
1170 PRINT"BON COURAGE "!!GOSUB11
80:RETURN
1180 IFINKEY$=""THEN1180ELSEPRINT!
RETURN
```

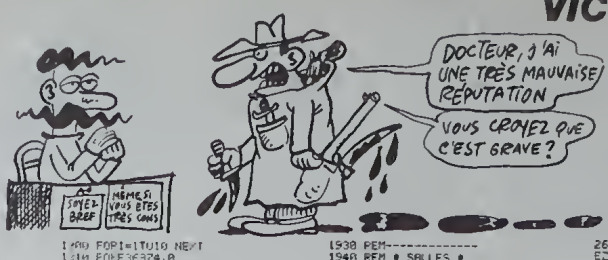
TOD

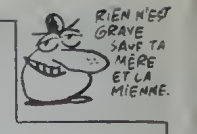
VIC 20

L'univers de TOD a si mauvaise réputation, que seul un inconscient oserait s'y risquer...

N et S DANIGO

Mode d'emploi
Nécessité de l'extension 16 Ko. Les règles sont évidentes. Vous devrez livrer combat dans certaines salles du labyrinthe et vos décisions seront fonctions de vos pouvoirs et des armes et objets en votre possession

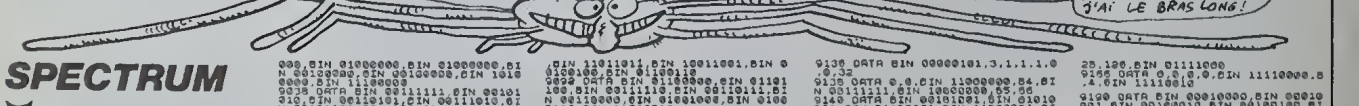




A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois

```
10 REM ---------- TOD
20 REM ---------- --
30 REM * ZIP 16K *
40 REM ---------- ---
50 POKE 36879,25
60 PRINT "[illegible]
ANIGO"
100 FOR I=0TO4000 NEXT
110 GOTO50*8
120 REM ---------- - -
130 REM * PREATION [illegible] ITHCUMBE *
140 REM ----------
150 POKE36878,15 DIMA$(21,10)
160 FOR I=0TO21
170 FOR X=1TO20 RENDA
180 IFA=1THENLETA$(I,X)=" "
190 IFA=2THENLETA$(I,X)="#"
200 IFA=3THENLETA$(I,X)="0"
210 NE TX.I
220 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
230 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
240 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
250 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
260 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
270 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
280 DATA2.1.1.3.1.1.1.3.1.1
290 DATA1.2.1.1.3.1.3.1.2.1
300 DATA1.2.1.3.1.1.1.1.1.2
310 DATA2.1.2.2.1.2.1.2.1.2
320 DATA1.2.1.2.1.2.1.2.1.2
330 DATA1.2.1.2.1.2.1.2.2.2
340 DATA2.1.1.1 3.1.1.1.3.1
350 DATA1.2.1.1.3.1.1.1.1.1
360 DATA3.1.3.1.3.1.1.2.1.2
370 DATA2.1.2.2.1.2.1.2.1.2
380 DATA1.2.1.2.1.2.1.2.1.2
390 DATA1.2.1.2.1.2.1.1.1.2
400 DATA2.1.3.1.1.3.1.1.3.1
410 DATA1.3.1.1.3.1.1.3.1.1
420 DATA1.1.1.1.1.1.1.1.2.2
430 DATA2.1.2.1 3.1.2.1.2.2
440 DATA2.1.2.2.1.2.1.2.2.2
450 DATA2.1.2.1.2.1.1.1.1.2
460 DATA2.1.2 1.3.1.1.1.3.1
470 DATA1.3.1.1.3.1.2.1.1.1
480 DATA1.1.1.3.1.1.2.1.2.2
490 DATA2.1.2.1.2.1.2.1.2.1
500 DATA2.1.2.1.2.1.2.1.2.2
510 DATA1.2.1.2 1.2 1.2.1.2.2
520 DATA2.1.1.3.1.1.2.1.1.2
530 DATA1.3.1.1 3.1.1.1.1.2
540 DATA1.2.3.1 1.3.1.2.1.2
550 DATA2.2.2.1.2.1.1.3.1.1
560 DATA2.1.2.2.2.2.1.2.1.1
570 DATA1.3.1.2.1.2.1.3.1.2
580 DATA1.1.2.1.2.2.2.1.2.1
590 DATA1.3.1.1.2.1.1.3.1.2
600 DATA1.1.1.2.1.2.1.2.1.2
610 DATA2.1.2.1.2.1.1.1.1.1
620 DATA2.1.2.1.2.1.2.1.1.1
630 DATA1.1.1.1.1.1.1.2.1.1
640 DATA2.1.2.1.3.1.2.2.1.1
650 DATA1.1.1.1.1.1.1.1.1.2
660 DATA1.1.1.1.1.1.1.1.1.1
670 DATA2.1.2.1.2.1.1.1.1.1
680 DATA1.2.1.2.1.2.1.1.2.1
690 DATA1.2.1.2.1.2.1.2.1.2
700 DATA2.1.1.3.1.3.1.1.1.1
710 DATA2.1.2.1.2.2.1.1.1.1
720 DATA1.1.1.1.1.1.1.1.1.2
730 DATA2.1.2.2.1.2.1.1.3
740 DATA1.1.1.1.1.2.1.1.2
750 DATA1.1.1.1.1.2.1.1.1
760 DATA2.1.1.1.3.1.2.1.2.1
770 DATA2.1.2.1.2.1.1.1.1.1
780 DATA2.1.1.2.1.3.1.1.1.2
790 DATA2.1.1.1.1.1.1.1.1.1
800 DATA2.1.1.1.1.3.1.2.1
810 DATA1.1.1.1.2.1.2.1
820 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
830 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
840 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
850 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
860 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
870 DATA2.2.2.2.2.2.2.2.2.2
880 GOSUB4220
890 REM ----------
900 REM * DEPLACEMENT *
910 REM ----------
920 PRINT"[illegible]OICI UN BREF PLAN
" Print"des catacombes"
930 FOR I=0TO2000 NEXT A=0
940 PPINT"[illegible]" GOSUB4910 B=20 PPINT
"[illegible]" GOSUB4810
950 A=12 B=1
960 FOPX=1TO2TOINT(RND(1)*50+100)*
2
970 POKE36878,15
980 POKE36879,8
990 PRINT"[illegible]"
1000 PRINTTA$(13),N$
1010 PRINTTA$(35),"AGE ",INT(V/2)
1020 PRINT"[illegible]"
1030 IFB=28THEN1070
1040 IFB=29THEN1080
1050 IFB=30THEN1090
1060 PRINT"[illegible]" A$(A-2,B+3),
A$(A-1,B+3),A$(A,B+3) A$(A+1,B+3),
A$(A+2,B+3) "[illegible]"
1070 PRINT"[illegible]" A$(A-2,B+2),
A$(A-1,B+2),A$(A,B+2),A$(A+1,B+2),
A$(A+2,B+2) "[illegible]"
1080 PRINT"[illegible]" A$(A-2,B+1),
A$(A-1,B+1) A$(A,B+1),A$(A+1,B+1),
A$(A+2,B+1),"[illegible]"
1090 PRINT"[illegible]" A$(A-2,B),A$
(A-1,B),"[illegible]",A$(A+1,B),A$(A+2,B),
"[illegible]"
1100 IFB=30THEN4930
1110 IFB=1THEN1130
1120 PPINT"[illegible]" A$(A-2,B-1),
A$(A-1,B-1),A$(A,B-1),A$(A+1,B-1),
A$(A+2,B-1) "[illegible]"
1130 PRINT"[illegible]"
1140 IFA$(A,B)<>"O"THEN1210
1150 POKE36875,200 FOR I=0TO150 NEX
T
1160 POKE36876,200 FOPI=0TO200 NEX
T
1170 POKE36875,0 POKE36876,0
1180 IFB=30THENI=INT(RND(1)*2)
1190 ONIGOTO1970
1200 GOTO1960
1210 GETS$ IFS$=""THEN1210
1220 IFASC(S$)=133THENGOSUB4560
1230 POKE36874,200
1240 IFS$="T"ANDA$(A,B+1)<>"@"THEN
B=B+1
1250 IFS$="T"ANDA$(A+1,B)<>"@"THEN
A=A+1
1260 IFS$="@"ANDA$(A,B-1)<>"@"THEN
B=B-1
1270 IFB=0THENB=1
1280 IFS$="<"ANDA$(A-1,B)<>"@"THEN
A=A-1
1290 FOPI=1TO10 NEXT
1300 POKE36874,0
1310 IFV"30THEN5790
1320 IFINC50THEN1550
1330 IFF0.10THENI=60
1350 NEXTV
1360 PPINT"[illegible]" POKE36879,93
1370 PPINT"[illegible]MIL ME SEMBLE QUE"
1380 PPINT"[illegible]TOD"
1390 PRINT"[illegible]A EN PAISON DE VOUS."
1400 PRINT"[illegible]VOUS ETES TROP VIEUX"
1410 PRINT"[illegible]MAINTENANT."
1420 FOPI=0TO5000 NEXT
1430 SYS50719
1440 PPINT"[illegible]OOLES FORCES DU MAL "
1450 PPINT"[illegible]S'EMPARENT DE MOI."
1460 PPINT"[illegible]JE NE ME CONTROLE PLUS
"
1470 FOPI=0TO2000 NEXT
1480 SYS50719
1490 FOPI=1TO250
1500 POKE36874,INT(RND(1)*120)+128
1510 POKE36879,I
1520 FOPX=1TO5 NEXTX,I
1530 POKE36874,0
1540 POKE36879,8 PRINT"[illegible]TOD VOUS R
EDONNE","une chance..." run120
1550 PRINT"[illegible]TANT DONNE L'ETAT
DE"
1560 PPINT"[illegible]VOS FACULTES MENTALES.
"
1570 PRINT"[illegible]VOUS ME POUVEZ PLUS"
1580 PRINT"[illegible]AFFRONTER [illegible]TOD"
1590 GOTO1420
1600 PPINT"[illegible]PAUVRE ",N$
1610 PPINT"[illegible]VOS MAIGRES FORCES "
1620 PRINT"[illegible]NE VOUS AUTDRISENT"
1630 PPINT"[illegible]OU'A MOUPIP !"
1640 GOTO1420
1650 PPINT"[illegible]ICI S'ACHEVE VOTRE
"
1660 PPINT"[illegible]MISERABLE VIE !"
1670 GOTO1420
1680 PPINT"[illegible]" POKE36879,46
1690 PRINT"[illegible]OUS EN ETES SORTI."
1700 PPINT"[illegible]BRAVO,[illegible]MAIS,.."
1710 FOPI=0TO2000 NEXT
1720 PPINT"[illegible]VERIFIONS VOTRE SCORE.
"
1730 FOPI=0TO2000 NEXT
1740 I=INT(((((IN+FO)/8)+PTV+(200-V
))/3)
1750 IFI>50THEN1730
1760 PPINT"[illegible]TROP PETIT
MON AMI..."
1770 GOTO1420
1780 PRINT"[illegible]IEN."
1790 PPINT"[illegible]VOUS PARVENEZ A"
1800 PRINT"[illegible]SURVIVRE AVEC UN SCORE
"
1810 PPINT"[illegible]DE ",I
1830 DATA225,225,225,232,232,235,2
35,240,237,232
1840 DATA100,300,100,300,200,300,2
00,300,200,300
1850 FOPI=1TO18 READNF(I) NEXT
1860 FOPI=1TO18 PEABNDI(I) NEXT
1870 FOPI=1TO10 POKE36876,NF(I)
1880 FORX=1TOND(I) NEXT
1890 POKE36876,0 FORX=1TO20 NEXT
1900 NEXT
1910 POKE36876,0
1920 GOTO1920
1930 PEM ----------
1940 REM * SALLES *
1950 PEM ----------
1960 I=INT(RND(1)*10)+1
1970 PPINT"[illegible]
1980 PPINT"[illegible]
1990 PPINT"[illegible]
2000 PPINT"[illegible]
2010 PPINT"[illegible]
2020 PPINT"[illegible]
2030 PPINT"[illegible]
2040 PPINT"[illegible]
2050 PPINT"[illegible]
2060 PPINT"[illegible]TTTTTTTT"
2070 ONIGOSUB3980,3600,3360,2970,3
600,2130,2130,2130,2130,4160
2080 B=B+1
2090 GOTO1350
2100 PEM ----------
2110 PEM *MONSTPES*
2120 PEM ----------
2130 I=INT(RND(1)*5)+1
2140 ONIGOTO2870,2090,2910,2930,29
50
2150 PRINT"[illegible]ATTENTION' UN"
2160 PRINT"[illegible]M,M$
2170 PPRINT"[illegible]RPPRAIT"
2180 FOR1=0TO3000 NEXT
2190 SYS50719
2200 POKE36879,120
2210 PPRINT"[illegible]VOTRE REACTION '"
2220 INPUT"KA,F,CU N?",S$
2230 I=INT(RND(1)*3)
2240 FORX=0TOI
2250 IFS$="N"THEN2440
2260 IFS$="R"THEN2590
2270 IFS$="F"THEN2750
2280 POKE36875,170 POKE36877,250
2300 POKE36879,40 PRINT"[illegible]
L FRAPPE!"
2310 FOPI=0TO2000 NEXT
2320 POKE36875,0 POKE36877,0
2330 I=INT(RND(1)*2)
2340 ONIGOTO2110
2350 PRINT"[illegible]OUL VOUS TOUCHE ."
2360 PTV=PTV-INT(RND(1)*10+3)
2370 IFPTVCOTHENRUN1650
2380 PPINT"[illegible]MIL VOUS RESTE " PTV,"
Points de vie.
2390 FOPI=0TO2000 NEXT
2400 GOTO2590
2410 PRINT"[illegible]VOUS L'EVITEZ"
2420 FOPI=0TO2000 NEXT
2430 GOTO2590
2440 I=INT(RND(1)*1000+50)
2450 PPRINT"[illegible]IL E-10E LA SOMME D
E:"
2460 PRINTI
2470 INPUT"[illegible]OU OU [illegible]ON ",S$
2480 IFS$<>"O"THEN2200
2490 IFP1CCITHEN2530
2500 P1C=P1C-I
2510 IN=INT(IN+(20*RND(1)))
2520 RETURN
2530 PPINT"[illegible]EFUCI
!!"
2540 POKE36874,170 POKE36877,240
2550 FOPI=0TO2000 NEXT
2560 POKE36874,0 POKE36877,0
2570 S$=""
2580 GOTO2200
2590 POKE36879,126 PRINT"[illegible]
2600 PPINT"[illegible]OUS LE FRAPP
E!"
2610 FOPI=0TO2000 NEXT
2620 I=INT(RND(1)*F/25)
2630 ONIGOTO2670,2670,2640,2640,26
70,2670,2670,2640,2670,2640,2570
2640 PRINT"[illegible]OOLE COUP RATE."
2650 FOPI=0TO2000 NEXT
2660 S$="" GOTO2200
2670 POKE36875,101 PRINT"[illegible]
LE COUP POPTE."
2680 FOPI=0TO100 NEXT POKE36875,0
FOPI=0TO2000 NEXT
2690 FO=INT(FO+RND(1)*20)
2700 S$=""
2710 NEXTX
2720 GOTO3230
2730 PEM ----------
2740 PEM FUITE
2750 PRINT"[illegible]OUS TENTEZ DE FUIP..
" POKE36879 127 POKE36876,230
2760 S$=""
2770 FOPI=1TO2000 NEXT
2780 I=INT(RND(1)*300/IN) POKE3687
6,0
2790 ONIGOTO2840,2840,2840,2900,28
40
2800 PPINT"[illegible]VOUS AVEZ PEU
SSI"
2810 IN=INT(IN+RND(1)*30+10)
2820 FOPI=0TO2000 NEXT
2830 GOTO4090
2840 PPINT"[illegible]VOUS ECHOUI
.."
2850 FOPI=0TO2000 NEXT
2860 IN=INT(IN-RND(1)*10) GOTO22
2870 M$="OPQUE"
2880 GOTO2150
2890 M$="TROLL"
2900 GOTO2150
2910 M$="SORCIER"
2920 GOTO2150
2930 M$="CYCLOPE"
2940 GOTO2150
2950 M$="ELFE NOIR"
2960 GOTO2150
2970 PRINT"[illegible]OUS ETES EN"
2980 PPINT"[illegible]SALLE DE"
2990 PRINT"[illegible]EDITATION."
3000 PPRINT"[illegible]ATTENTION!!!"
3010 FOPI=0TO3000 NEXT
3020 PPINT"[illegible]OUS AVEZ 10 SECONDES"
3030 PPINT AFOUR REPONDRE
3040 A$(1)=INT(RND(1)*20)
3050 A$(2)=INT(RND(1)*20)
3060 A$(3)=INT(RND(1)*10)+10
3070 A$(4)=INT(RND(1)*10)+10
3080 TI$="000000"
3090 PPINTA$(1),"+" A$(2) "+"A$(3)
"+",A$(4) "="
3100 INPUTI
3110 IFVAL(TI$)>10THEN3130
3120 IFI=A$(1)+A$(2)+A$(3)+A$(4)+A
$(5)THEN3180
3130 PPINT"[illegible]EGRETABLE..."
3140 PPINT"[illegible]VOUS AVEZ MISM" VAL(TI
$)," S"
```

A SUIVRE...



SPECTRUM

Suite de la page 6

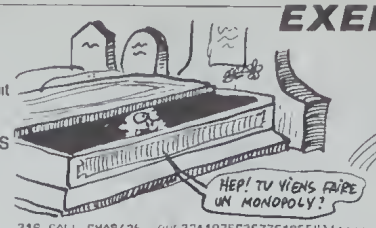
```
9501 GO SUB 5000  PRINT AT 0,1,"
                  LET 9dv
=50000  GO SUB 9999
9502 PRINT AT 5,10,"[illegible]" AT 8,1
[illegible] AT 9,10,"[illegible]",AT
9,10,"[illegible]"
9504 LET 9dv=81000  GO SUB 2999
9800 PRINT AT 8,15,"[illegible]",AT
[illegible] 17,"[illegible]" AT 8 GO SUB 9999
9805 LET 9dv=51200  GO SUB 9999
9809 PRINT AT 4,10,"[illegible]"
9815 LET r=1  LET b=0  GO SUB 9
991
9510 PRINT AT 21,0,  FLASH 1, APP
UYER SUR UNE TOUCHE
9530 PAUSE 0  RETURN
9999 STOP
9900 FOR i=0 TO (b+15)-1
9901 READ t
9903 POKE 60200+i,t
9904 NEXT i
9910 DATA BIN 01111111,BIN 01111
111,BIN 01111111,BIN 11110111,
BIN 11111111,BIN 11110111,BIN
9912 DATA BIN 10000000,BIN 11000
000,BIN 11000000,BIN 11000000,BI
N 11000000,BIN 11000000,BIN 1111
0000,BIN 11110000
9914 DATA BIN 00000000,BIN 11111
000,BIN 11111000,BIN 11111000,25
4,254,253,255
9916 DATA 0,0,3,3,7,7,0,BIN 00001
111,BIN 00001111
9918 DATA BIN 00011111,BIN 00011
111,BIN 00111111,BIN 00111111,BI
N 01111111,BIN 01111111,255,255
9920 DATA 255,129,255,129,255,19
5,255,129
9922 DATA 3,BIN 00101011,BIN 001
1010,BIN 00111111,BIN 00111111,B
IN 01010101,BIN 00101010
9924 DATA BIN 11000000,BIN 11010
100,BIN 11010100,255,BIN 10101011
,255,BIN 10101010,BIN 01010100
9926 DATA BIN 01000000,BIN 10100
100,BIN 11001110,BIN 11000001,BI
N 10111100,BIN 11110100,BIN 0010
1010,BIN 00101010
9928 DATA BIN 10100010,BIN 10000
010,BIN 11001110,BIN 10110000,BI
N 11110000,BIN 11110000,BIN 0011
0000,BIN 01001100
9930 DATA 255,BIN 01111111,BIN 1
111000,BIN 11110000,BIN 11110000
,BIN 11000000,BIN 10000000,BIN
10000000
9932 DATA 255,BIN 00111111,BIN 0
0011111,7,7,3,3,1,1
9934 DATA 255,129,255,129,255,19
5,255,129
9936 DATA BIN 10000000,BIN 01000
000,BIN 01000000,BIN 01000000,BI
N 01000000,BIN 01000000,BIN 1010
0000,BIN 11000000
9938 DATA BIN 00111111,BIN 00101
010,BIN 00100000,BIN 1010
0000,BIN 11100000
9940 DATA BIN 01111111,BIN 00101
010,BIN 00100000,BIN 1010
0000,BIN 11100000
9942 DATA BIN 01111111,BIN 00110
100,BIN 00100000,BIN 1010
0000,BIN 11100000
9944 DATA BIN 11111100,BIN 12101
100,BIN 01010100,BIN 10101100,BI
N 01010100,BIN 10101100,BIN 1010
1000,BIN 10100000
9946 FOR i=0 TO (b*20)-1
9947 READ t
9944 POKE 60400+i,t
9945 NEXT i
9946 DATA BIN 11000000,BIN 00110
000,BIN 11000000,BIN 11110000,BI
N 11111001,255,255,255
9948 DATA 0,0,0,0,0,0,BIN 1011000
0,BIN 11100100,BIN 11110010,BIN
11111101
9950 DATA BIN 11000000,BIN 00110
011,BIN 11001100,BIN 11110011,25
5,BIN 00000011,BIN 11110100,255
9952 DATA 0,0,BIN 11110100,255
9954 DATA 0,0,BIN 11000000,BIN 3
0110000,BIN 00111000,BIN 11001110
,BIN 11110011,BIN 11110000,BIN
11110000
9956 DATA BIN 11111111,BIN 11110
000,BIN 11110000,BIN 11110000,BI
N 11110000,BIN 11110000,BIN 1111
0000,BIN 11110000
9958 DATA 255,BIN 11110000,BIN 1
1110000,BIN 11110000,BIN 11110000
,BIN 11110000,BIN 11110000,BIN
11110000,BIN 11110000,BIN 11110
000,BIN 11110000,BIN 11110000,25
4,254,253,255
9960 DATA 255,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0
9962 FOR i=0 TO (b*20)-1  READ t  POKE
61200+i,t  NEXT i
9964 DATA BIN 00111110,255,BIN 1
0111001,BIN 01111010,24,24,24,24
,BIN 01000010,BIN 00100111,BIN 0
1000010,BIN 00100111,BIN 0
1100111,BIN 01000001,BIN 01000001
1,BIN 00111110,BIN 00010000,BIN
00010000,BIN 00111110,BIN 0
00010001,BIN 00111110,BIN 0111111
9966 DATA BIN 00010000,BIN 00010
000,BIN 00100100,BIN 00100100,BI
N 01000100,BIN 01000100,BIN 1000
1111,BIN 10000111,BIN 00000001,BI
N 00000001,BIN 00000001,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9968 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9970 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9972 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9974 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9976 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9978 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9980 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9982 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9984 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9986 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9988 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9990 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9992 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9994 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9996 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9998 DATA BIN 00000000,BIN 00000
000,BIN 00000000,BIN 00000000,BI
N 00000000,BIN 00000000,BIN 0000
0000,BIN 00000000
9999 POKE 23675,4dv-INT 4dv/256
*256  POKE 23676,INT (4dv/256)
RETURN
```

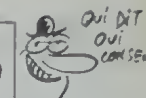
ZOMBIE

EXELVISION-EXL 100

Joyeux divertissement dans un cimetière, par une nuit sans lune, après les 12 coups de minuit...

Jean Louis FARGES





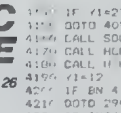
En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois

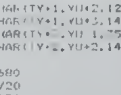
suite du N°91

```
255 FOR 1=1 TO AIE(J):RANDOMIZE:X=INTRND(10)-Y=INTRNO(3)
256 LOCATE (2*Y+1,2*X+1):PRINT " "
257 NEXT
258 CALL COLOR(CZO$)
259 FOR I=1 TO ZO
260 LOCATE (YZO(I),XZO(I))
261 PRINT "#"
262 NEXT
263 IF NBR=1 THEN CALL SCORE(NOM$) ELSE CALL GOSO
264 CALL COLOR("11B"):LOCATE (C(1),1,28):PRINT
    RPT$("X",V(1))
265 IF NBR=2 THEN LOCATE (C(2)+1,28):PRINT
    RPT$( X",V(2))
266 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (4,30):PRINT S(1)
267 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (5,30):PRINT S(1)
268 IF NBR=1 THEN 271
269 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (12,30):PRINT S(2)
270 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (13,30):PRINT S(2)
271 !
272 ! JEU
273 !
274 CALL COLOR("10B"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT " "
275 IF J=1 THEN CALL KEY1(A,B):GOTO 277
276 IF J=2 THEN CALL KEY2(A,B)
277 XJ=XJ+2*(A=131 AND XJ)2)-2*(A=129 AND XJ(22)
278 YJ=YJ+2*(A=128 AND YJ)2)-2*(A=130 AND YJ(20)
279 CALL COLOR("1Y8"):LOCATE (YJ,XJ):PRINT "X"
280 I=1
281 IF YZO(I)=100 THEN I=I+1:GOTO 281
282 CALL COLOR("0B6"):LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT " "
283 XZO(I)=XZO(I)+SGN(XJ-XZO(I))
284 YZO(I)=YZO(I)+SGN(YJ-YZO(I))
285 IF T(YZO(I),XZO(I))=1 THEN 334
286 IF (XZO(I)=XJ AND YZO(I)=YJ)THEN 345
287 CALL COLOR(CZO$)
288 LOCATE (YZO(I),XZO(I)):PRINT "#"
289 CALL POKE(258,SO(II),132)
290 IF II=10 THEN II=0
291 II=II+1
292 S(J)=S(J)+1
293 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (C(J)-1,30):PRINT S(J)
294 CALL COLOR("0G8H"):LOCATE (C(J)-2,30):PRINT S(J)
295 I=I+1
296 IF I>ZO THEN 274
297 GOTO 281
298 !
299 ! 1e TABLEAU
300 !
301 ZI=5:ZO=2
302 XJ=4:YJ=10:XZI(1)=3:YZI(1)=5:XZI(2)=3:YZI(2)=17:
    XZI(3)=13:YZI(3)=9
303 XZI(4)=13:YZI(4)=12:XZI(5)=11:YZI(5)=18
304 XZO(1)=17:YZO(1)=2:XZO(2)=17:YZO(2)=18
305 CALL CHAR(35,"7E6FF7B07E243C42817E")!*************
    *********UN PETIT ZOMBIE
306 CALL CHAR(36,"815A3C5AFF8142245A01")!*************
    ************PETIT ZIMANGE
307 CZI$="1R8"
308 CZO$="1B8"
309 RETURN
310 !
311 ! 2eme TABLEAU
312 !
313 ZI=4:ZO=3
314 XJ=4:YJ=16:XZI(1)=11:YZI(1)=19:XZI(2)=17:YZI(2)=13
    :XZI(3)=17:YZI(3)=9
315 XZI(4)=21:YZI(4)=3
316 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=2:YZO(2)=12:XZO(3)=2:YZO
    (3)=13
317 CALL CHAR(35,"4224FF087E66423C1018")!*************
    ****UN AUTRE PETIT ZOMBIE
318 CALL CHAR(36, 00C324107EC3E77E1B6E")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
319 CZI$="1Y8"
320 CZO$="1G8"
321 RETURN
322 !
323 ! 3eme TABLEAU
324 !
325 ZI=5:ZO=4
326 XJ=2:YJ=2:XZI(1)=11:YZI(1)=7:XZI(2)=19:YZI(2)=7:XZI
    (3)=15:YZI(3)=9
327 XZI(4)=11:YZI(4)=18:XZI(5)=19:YZI(5)=19:XZO(1)=2:
    YZO(1)=19:XZO(2)=10
328 YZO(2)=13:XZO(3)=19:YZO(3)=19:XZO(4)=20:YZO(4)=2
329 CALL CHAR(35,"7E8039FF7E3C66427E3C")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZOMBIE
330 CALL CHAR(36,"3C42A5818D3S423C4C3")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
331 CZI$="1M8"
332 CZO$="1W8"
333 RETURN
334 !
335 ! 4eme TABLEAU
336 !
337 ZI=4:ZO=3
338 XJ=12:YJ=18:XZI(1)=2:YZI(1)=5:XZI(2)=17:YZI(2)=6:
    XZI(3)=2:YZI(3)=19
339 XZI(4)=17:YZI(4)=18:XZO(1)=11:YZO(1)=18:XZO(2)=13:
    YZO(2)=18
340 XZO(3)=12:YZO(3)=19
341 CZI$="1C8"
342 CZO$="1G8"
343 CALL CHAR(35,"7E8099FFFF7E86427E3C")!*************
    ***UN AUTRE PETIT ZOMBIE
344 CALL CHAR(36,"163C7E80FFC3E77E7E81")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
345 RETURN
346 !
347 ! 5eme TABLEAU
348 !
349 ZI=3:ZO=4
350 XJ=12:YJ=18:XZI(1)=5:YZI(1)=5:XZI(2)=9:YZI(2)=17:
    XZI(3)=19:YZI(3)=13
351 XZO(1)=15:YZO(1)=5:XZO(2)=5:YZO(2)=13:XZO(3)=19:
    YZO(3)=17
352 XZO(4)=13:YZO(4)=3
353 CZI$="1C8"
354 CZO$="1W8"
355 CALL CHAR(35,"3C7E08FFFFE7C3FFFF08")!*************
    ***UH AUTRE PETIT ZOMBIE
356 CALL CHAR(36,"4224FF087E42243C1818")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
357 RETURN
358 !
359 ! 6eme TABLEAU
360 !
361 ZI=2:ZO=4
362 XJ=2:YJ=18:XZI(1)=13:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=19
363 XZO(1)=13:YZO(1)=5:XZO(2)=13:YZO(2)=17:XZO(3)=3:
    YZO(3)=9
364 XZO(4)=21:YZO(4)=3
365 CZI$="1R8"
366 CZO$="1G8"
367 CALL CHAR(35,"42FF7E427E66423C5A81")!*************
    ***UN AUTRE PETIT ZOMBIE
368 CALL CHAR(36,"3C5AFFC30000C3FF7E3C")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
369 RETURN
370 !
371 ! 7eme TABLEAU
372 !
373 ZI=2:ZO=4
374 XJ=2:YJ=2
375 XZI(1)=5:YZI(1)=3:XZI(2)=9:YZI(2)=8
376 XZO(1)=19:YZO(1)=19:XZO(2)=17:YZO(2)=19:XZO(3)=15:
    YZO(3)=19
377 XZO(4)=13:YZO(4)=19
378 CALL CHAR(35,"1818FF08FF3C3C243C3C")!*************
    ***UN AUTRE PETIT ZOMBIE
379 CALL CHAR(36,"243C7EFF81C3C77E3CC3")!*************
    **UN AUTRE PETIT ZIMANGE
380 CZI$="1M8"
381 CZO$="1Y8F"
382 RETURN
383 !
384 ! 8eme TABLEAU
385 !
386 ZI=1:ZO=3
387 XJ=14:YJ=12
388 XZI(1) 11:YZI(1)=15
389 XZO(1)=3:YZO(1)=3:XZO(2)=19:YZO(2)=3:XZO(3)=9:
    YZO(3)=19
390 CALL CHAR(35,"007E9999FF664200FFFF")!*************
    ********UN PETIT ZOMBIE
391 CALL CHAR(36,"2418C7EFF42663C24C3")!*************
    ********UN AUTRE ZIMANGE
392 CZI$="1C8"
393 CZO$="1G8"
394 RETURN
395 !
396 ! 9eme TABLEAU
397 !
398 ZI=1:ZO=4
399 XJ=14:YJ=8
400 XZI(1)=13:YZI(1)=9
401 XZO(1)=2:YZO(1)=2:XZO(2)=20:YZO(2)=2:XZO(3)=2:
    YZO(3)=20:XZO(4)=20:YZO(4)=20
402 CALL CHAR(35,"80103FCFF7181818181018")!*************
    ********UN AUTRE ZOMBIE
403 CALL CHAR(36,"007E9999FF7E183C42E7")!*************
    ********UN AUTRE ZIMANGE
404 CZI$="1G8F"
405 CZO$="1W8F"
406 RETURN
407 !
408 ! 10 eme TABLEAU
409 !
410 ZI=1:ZO=3
411 XJ=4:YJ=4
412 XZI(1)=3:YZI(1)=5
413 XZO(1)=10:YZO(1)=10:XZO(2)=15:YZO(2)=10:XZO(3)=15:
    YZO(3)=15
414 CALL CHAR(35,"103C243C7E99C3FFA800")!*************
    *********UN PETIT ZOMBIE
415 CALL CHAR(36,"81423C667E42663C4281")!*************
    *********UN PETIT ZIMANGE
416 CZI$="1N8F"
417 CZO$="1G8F"
418 RETURN
419 !
420 ! 11 eme TABLEAU
421 !
422 ZI=3:ZO=5
423 XJ=10:YJ=10
424 XZI(1)=3:YZI(1)=3:XZI(2)=13:YZI(2)=3:XZI(3)=19:YZI
    (3)=3
425 XZO(1)=9:YZO(1)=10:XZO(2)=11:YZO(2)=10:XZO(3)=10:
    YZO(3)=9
426 XZO(4)=2:YZO(4)=19:XZO(5)=19:YZO(5)=19
427 CALL CHAR(35,"7F8DE7C3FF244242C300")!*************
    **********UN PETIT ZOMBIE
428 CALL CHAR(36,"7E0BFF663C181818C7E")!*************
    *********UH PETIT ZIMANGE
429 CZI$="1B8"
430 CZO$="1G8"
431 RETURN
432 !
433 ! 12 eme TABLEAU
434 !
435 ZI=1:ZO=4
```

A SUIVRE...

LE JUSTICIER

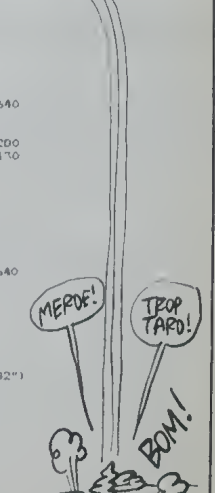




TI99 BASIC SIMPLE

Suite de la page 26

```
3790 ZY=Y1
3800 X1=X1+1
3810 RETURN
3820 CALL JOYST(1,D,DY)
3830 DY=-DY/4
3840 IF DY+Y1/4 THEN 3750
3850 IF DY+Y1 19 THEN 3750
3860 Y1=Y1+DY
3870 CALL KEY(1,D,W)
3880 XC=0
3890 IF BN 4 THEN 4010
3900 IF D= 18 THEN 4010
3910 DW=X1
3920 CALL HCHAR(DW+1,X1-1,74)
3930 CALL HCHAR(DW+1,Y1-1,32)
3940 DW=DW+1
3950 CALL SOUND(10,800,1)
3960 IF DW=[illegible] THEN 3980
3970 GOTO 3920
3980 CALL HCHAR(23,X1-1,152)
3990 IF (X1 25)+(X1=31) -1 THEN 3760
4000 RETURN
4010 XC=XC+1
4020 RETURN
4030 FU=FU-1
4040 ER=ER-1
4050 CALL HCHAR(24,FU,153)
4060 IF FU 16 THEN 4080
4070 RETURN
4080 CALL HCHAR(YR,X1-1,72)
4090 CALL HCHAR(Y1,X1,64)
4100 CALL HCHAR(YA,X1,32)
4110 CALL SOUND(100,1760,10)
4120 Y1=Y1+1
4130 YA=YA+1
4140 IF Y1=23 THEN 4160
4150 GOTO 4090
4160 CALL SOUND(50,-7,10)
4170 CALL HCHAR(23,X1,140)
4180 CALL HCHAR(23,X1-1,152,2)
4190 Y1=12
4200 IF BN 4 THEN 3650
4210 GOTO 3900
4220 AZ=INT((19-13+1)*RND)+13
4230 FOR I=13 TO AZ
4240 CALL HCHAR(I,24,153,2)
4250 NEXT I
4260 FOR I 13 TO 20
4270 CALL HCHAR(I,24,32,2)
4280 NEXT I
4290 IF ((Y(13)+(Y1 A7)  1 THEN 3510
4300 SC=SC+100
4310 CALL CLEAR
4320 PRINT "VOUS ETES DANS L  VAISSEAU"
:"AMIRAL ENNEMI ::::::
4330 FOR I 1 TO 500
4340 NEXT I
4350 CALL CLEAR
4360 CALL CHAR(64,"1919FF0C3C3C2424")
4370 CALL COLOR(5,9,2)
4380 CALL COLOR(6,16,2)
4390 CALL HCHAR(1,2,35,31)
4400 CALL HCHAR(23,2,35,31)
4410 CALL VCHAR(1,2,35,23)
4420 CALL VCHAR(1,32,35,23)
4430 CALL VCHAR(21,2,77)
4440 CALL CHAR(128,"FFFEFCF8F0E0C080")
4450 CALL CHAR(144,"FFFEFCF8F0E0C080")
4460 CALL COLOR(1,13,2)
4470 CALL COLOR(16,13,7)
4480 CALL COLOR(1,5,1)
4490 CALL COLOR(17,13,9)
4500 CALL COLOR(15,9,2)
4510 GOTO 4620
4520 CALL HCHAR(TY,YU,120)
4530 CALL HCHAR(TY,YU+1,153,2)
4540 CALL HCHAR(TY,YU+3,128)
4550 CALL HCHAR(TY+1,YU-1,120)
4560 CALL HCHAR(TY+1,YU,153,2)
4570 CALL HCHAR(TY+1,YU+2,128)
4580 CALL HCHAR(TY+1,YU+3,144)
4590 CALL HCHAR(TY+2,YU-1,75,2)
4600 CALL HCHAR(TY+2,YU+2,144)
4610 RETURN
4620 GOSUB 4680
4630 GOSUB 4720
4640 GOSUB 4750
4650 GOSUB 4790
4660 GOSUB 4830
4670 GOTO 4860
4680 TY=4
4690 YU=9
4700 GOSUB 4520
4710 RETURN
4720 YU 24
4730 GOSUB 4520
4740 RETURN
4750 TY=11
4760 YU 17
4770 GOSUB 4520
4780 RETURN
4790 TY=19
4800 YU=9
4810 GOSUB 4520
4820 RETURN
4830 YU=24
4840 GOSUB 4520
4850 RETURN
4860 XI 4
4870 ZI=21
4880 XA=1
4890 YA=1
4900 CALL HCHAR(YA,XA,[illegible])
4910 CALL HCHAR(Y1,X1,64)
4920 CALL HCHAR(8,17,74)
4930 CALL HCHAR(22,5,62)
4940 CALL HCHAR(22,14,62)
4950 CALL HCHAR(17,31,70)
4960 CALL HCHAR(9,31,70)
4970 C=INT(RND*2)+1
4980 XA=X1
4990 YA=Y1
5000 CALL JOYST(1,DX,DY)
5010 DY=DY/4
5020 DY=-DY/4
5030 IF C=1 THEN 5100
5040 CALL VCHAR(2,5,76,20)
5050 CALL VCHAR(2,14,76,20)
5060 CALL SOUND(10,110,5)
5070 IF (X1=5)+(X1=14)=-1 THEN 1640
5080 CALL VCHAR(2,5,32,20)
5090 CALL VCHAR(2,14,32,20)
5100 IF (X1=17)+(Y1=8)=-2 THEN 5200
5110 IF (X1=3)+(Y1=21)=-2 THEN 5130
5120 GOTO 5140
5130 IF BOMB=1 THEN 5320
5140 IF DX+X1 3 THEN 5240
5150 IF DX+X1 31 THEN 5240
5160 IF C=2 THEN 5230
5170 CALL HCHAR(17,3,72,28)
5180 CALL HCHAR(9,3,72,28)
5190 CALL SOUND(60,110,5)
5200 IF (Y1=9)+(Y1=17)=-1 THEN 1640
5210 CALL HCHAR(17,3,32,28)
5220 CALL HCHAR(9,3,32,28)
5230 X1=X1+DX
5240 IF DY+Y1/2 THEN 5270
5250 IF DY+Y1/22 THEN 5270
5260 Y1=Y1+DY
5270 GOTO 4900
5280 CALL CHAR(74,"04021C3C7CF0702")
5290 BOMB=1
5300 SC=SC+200
5310 GOTO 5240
5320 FOR I=1 TO 24
5330 CALL HCHAR(1,2,74,31)
5340 CALL SOUND(20, 2,0)
5350 NEXT I
5360 PRINT "VOUSJAVEZJOADNC"
5370 SC=SC+500
5380 FOR I=1 TO 300
5390 NEXT I
5400 CALL CLEAR
5410 GOTO 1970
```

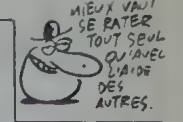


FORTUNE

APPLE

Tel un parfait "self made man", exprimez votre sens du commerce et faites du profit en partant de presque rien.

Fabrice PENOT



A suivre :
En raison de la longueur inhabituelle du listing, nous passerons ce programme en deux fois

```
10  REM  ***POUR APPLE II/e
20  REM    ***FORTUNE PAR F.PEND
    T
30  REM  ***1985
40  CLEAR : TEXT : NORMAL : HOME
    : GOTO 60
50  TEXT : PRINT  CHR$ (21): HOME
    : POKE 33,33: END
60  REM ***PRESENTATION
70  GOSUB 90
80  GOSUB 140
90  B$ =  CHR$ (7):NO$ = "Fabrice
    PENDT":N =  - 16336
100 RR = RR + 1
110 T:TRE$ = "     FORTUNE     "
120  IF RR ) : THEN 550
130  RETURN
140  FOR I = 1 TO 12
150 V = 12:H = 14:V1 = 1:V2 = 24
    - I:H1 = I + 4:H2 = 28 - I
160  VTAB V: HTAB I: PRINT TITRE
    $
170  VTAB V1: HTAB H1: PRINT TIT
    RE$
180  VTAB V: HTAB H2: PRINT TITR
    E$
190  VTAB V2: HTAB H: PRINT TITR
    E$
200  IF I = 1 THEN  FOR PA = 1 TO
    500: NEXT PA
210  IF I = 12 THEN 230
220  FOR PAUSE = 1 TO 50: NEXT P
    AUSE: HOME
230  NEXT I
240  FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT
    PAUSE
250  FOR I = 1 TO 5
260 LOOP = 5
270  GOSUB 500
280  CALL  - 912
290  NEXT I
300  VTAB 9: HTAB 21: PRINT "PAR
    "
310  VTAB 11: HTAB 20: PRINT "---
    ------------"
320  VTAB 13: HTAB 20: PRINT B$;
    "-------------"
330  FOR PAUSE = 1 TO 200: NEXT
    PAUSE
340  FOR I = 1 TO  LEN (NO$) + 9

350  IF I = 9 +  LEN (NO$) THEN
    VTAB 12: HTAB 41: GOTO 390
360  VTAB 12: HTAB 41 - I: CALL
    - 868
370  PRINT  MID$ (NO$,1,I);:LOOP =
    5: GOSUB 500
380  NEXT I
390  FOR PAUSE = 1 TO 700: NEXT
    PAUSE
400  FOR  , = 3: TO 20 STEP  - 1
410  VTAB 12: HTAB I: CALL  - 86
    8
420  PRINT "A";
430 LOOP = 5: GOSUB 500
440  NEXT I
450  FOR PAUSE = 1 TO 1000: NEXT
    PAUSE
460  FOR I = 1 TO 13:LOOP = 1: GOS
    UB
470  CALL  - 912: NEXT I
480  FOR PAUSE = 1 TO 500: NEXT
    PAUSE
490  RETURN
500  REM ***SON
510  FOR II = 1 TO LOOP
520 S =  PEEK (N) +  PEEK (N)
530  NEXT II
540  RETURN
550  NORMAL
560  HOME : PRINT "VEUX-TU LA RE
    GLE DU JEU ?";: GET A$
570  IF A$ = "OUI" OR A$ = "O" OR
    A$ = "Y" THEN  GOSUB 2750
580  NORMAL
590  REM  ***DONNEES
600  CLEAR :N =  - 16336:B$ =  CHR$
(7)
610 ARGENT = 2000:VIE = 100:PAYS
    $ = "    PARIS ":CAPACITE = 1
    00
620  DIM PY$(6):PY$(1) = "PARIS
    ":PY$(2) = "MADRID  ":PY
    $(3) = "GENEVE   ":PY$(4) =
    "ROME    ":PY$(5) = "LONDRE
    S  ":PY$(6) = "STOCKOHLM"
630 HB = 1 +  INT ( RND (1) * 6)
    :HB$ = PY$(HB)
640 PAYS$ = PY$(1)
650  REM ***CALCUL DES PRIX
660 PRO =  INT ( RND (1) * 190) +
    100 * 5000:PDIV =  INT ( RND
    (1) * 20) + 5:PARM =  INT ( RND
(1) * 140) * 10 + 700:PTEX =  INT
    ( RND (1) * 30) * 5 + 55
670 HA =  INT ( RND (1) * 45)
680  IF HA = 3 THEN PRO =  INT (
    RND (1) * 400) * 10:PP = 1
690  IF HA = 4 THEN PTEX =  INT
    ( RND (2) * 90):TT = 1
700  IF HA = 5 THEN PDIV =  INT
    ( RND (1) * 9):DD = 1
710  IF HA = 6 THEN PARM =  INT
    ( RND (2) * 1000):AA = 1
720  IF HA = 7 THEN PRO =  INT (
    RND (1) * 1000) * 10 + 2000
    :PP = 1
730  REM ***PROGRAMME PRINCIPAL
740  GOTO 750
750  SPEED= 255: HOME : PRINT "*
    ***************************
    ************": INVERSE : PRINT
    "                 PAYS$"
                    : NORMAL : PRINT
    "***************************
    ************"
760  PRINT : PRINT "CASH-->"ARGE
    NT" Fr    BANQUE-->"BANQUE"
    Fr"
770  IF CAPACITE ( 0 THEN  CALL
    - 384
780  PRINT "CAPACITE-->"CAPACITE
    : NORMAL
790  IF VIE ( 20 THEN  INVERSE :
    VTAB 8: HTAB 21: PRINT "VIE
    -->"VIE"%": GOTO 810
800  VTAB 9: HTAB 21: PRINT "DIC
    -->"VIE"%"
810  NORMAL
820  PRINT : PRINT "GR-->"GR"
    ARMES-->"QAR: PRINT
    "TEXTILES-"QTEX     DIVER
    S-> QDI
830  PRINT : PRINT "DR>"PRO"
    ARMES) PARM: PRINT "TEXT
    ILES>"PTEX     DIVERS>"PDIV
840  IF PP = 1 THEN  PRINT "LE
    TRAIN PASSE A "PRO" Fr"
850  VTAB 19: IF AA = 1 THEN  PRINT
    "LES ARMES PASSENT A "PARM" Fr"
860  IF TT = 1 THEN  PRINT "LE T
    EXTILE PASSE A "PTEX" Fr"
870  IF DD = 1 THEN  PRINT "LES
    DIVERS PASSENT A "PDIV" Fr"

880  IF PP = 1 OR TT = 1 OR DD =
    1 OR AA = 1 THEN  FOR PAUSE =
    1 TO 1000: NEXT PAUSE: VTAB
    19: CALL  - 868
890 PP = 0:AA = 0:DD = 0:TT = 0
900  VTAB 20: PRINT : PRINT : VTAB
    20: PRINT "Acheter-Revendre-
    Voyager-Banque"
909  REM SI ARGENT>1000000,ET
    PAYS=PARIS,ALORS ARRET?
910  IF PAYS$ = PY$(1)  AND ARGEN
    T > BANQUE ) 1000000 THEN  VTAB
21: INPUT "Veux-tu t'arrêter ?";D
    $: IF D$ = "O" OR D$ = "OUI"
    THEN  GOSUB 3500: GOTO 3010

920  IF PAYS$ = PY$ (1) AND ARGEN
    T > BANQUE  1000000 THEN  VTAB
21: CALL  - 868: FOR PAUSE = 1 TO
    250: NEXT PAUSE
930  IF VIE (  = 0 THEN  GET T$:
    GOTO 3010
940  IF VV = 1 THEN  GET T$: GOTO
    3010
950  GOTO 960
960  ONERR  GOTO 3440
970  INPUT "Que veux tu faire ?
    ";A$
980  IF A$ = "V" THEN  GOTO 1050

990  IF A$ = "A" THEN  GOSUB 235
    0
1000  IF A$ = "B" THEN  GOSUB 21
    00
1010  IF A$ = "R" THEN  GOSUB 25
    50
1020  GOTO 750
1030  GOTO 1050
1040  RESUME
1050  HOME : REM  ***VOYAGES
1060  IF CAPACITE ( 0 THEN  PRINT
    "TES MARCHANDISES SONT TROP
    LOURDES": PRINT "TA CAPACIT
    E N'EST QUE DE "CAPACITE + Q
    R + QDIV + QTEX + QAR: GOSUB
    3500: GOTO 750
1070  ONERR  GOTO 1040
1080  PRINT "1-PARIS": PRINT "2-
    MADRID": PRINT "3-GENEVE": PRINT
"4-ROME": PRINT "5-LONDRES": PRINT
    "6-STOCKOHLM": PRINT : INPUT
    "QUELLE DIRECTION-->";DIR
1090  IF DIR (  = 0 THEN 1050
1100  ONERR  GOTO 1030
1110  IF PAYS$ = PY$(DIR) THEN  GOTO
    1050
1120 PAYS$ = PY$(DIR)
1130 AV = 500 +  INT ( RND (1) *
    200):VO = 250 +  INT ( RND (
    2) * 150):TP = 150 +  INT : RND
(2) * 150)
1140  GOTO 1160
1150  RESUME
1160  PRINT "1-AVION--> "AV" Fr":
    PRINT "2-VOITURE--> "VO" Fr
    : PRINT "3-TRAIN--  "TR" Fr":
    PRINT : PRINT
1170  ONERR  GOTO 1250
1180  INPUT "TON CHOIX-->";CH
1190  REM  *** "AJETS EN ACCIDEN
    TS"
1200  REM  ***AVION
1210  HOME
1220  IF CH (  1 THEN 1340
1230 ARGENT = ARGENT - AV: IF AR
    GENT ( 0 THEN  PRINT "TU N'A
    S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
    ENDRE L'AVION": GET T$:ARGEN
    T = ARGENT + AV: GOTO 1160
1240  PRINT "DANS L'AVION"
1250 DET =  INT ( RND (1) * 13 :
    IF DET (  ) 1 THEN  PRINT "
    VOYAGE AGREABLE": GOTO 1700
1260  SPEED= 100
1270  PRINT "DES PIRATES DE L'AI
    R!"
1280 LOOP = 100: GOSUB 500
1290  SPEED= 255
1300 VOL =  INT ( RND (2) * (ARG
    ENT / 2))
1310  PRINT "ILS TE VOLENT "VOL"
    Fr":ARGENT = ARGENT - VOL
1320 VIE = VIE -  INT ( RND (1) *
    6) + 1
1330  GOTO 1700
1340  REM  ***TRAIN
1350  IF CH (  ) 3 THEN 1520
1360 ARGENT = ARGENT - TR: IF AR
    GENT ( 0 THEN  PRINT "TU N'A
    S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
    ENDRE LE TRAIN": GET T$:ARGE
    NT = ARGENT + TR: GOTO 2740
1370  HOME : PRINT "DANS LE TRAI
    N"
1380 HA =  INT ( RND (2) * 7): IF
    HA (  ) 3 THEN  PRINT "VOYAG
    E SANS PROBLEME": GOTO 1700
1390 R =  INT ( RND (1) * 3): IF
    R = 2 OR R = 1 THEN 1480
1400  SPEED= 100
1410  PRINT "AIE!UNE BOMBE A EXP
    LOSE SUR LA VOIE,LE  TRAIN D
    ERAILLE!!!!": FOR P = 0 TO 60
    0: NEXT P: PRINT : PRINT "TU
    PERDS TES MARCHANDISES."
1420  SPEED= 255
1430 CAPACITE = CAPACITE + OR +
    OTEX + QAR + QDIV
1440 VIE = VIE -  INT ( RND (1) *
    6) + 1
1450 QR = 0:OTEX = 0:QAR = 0:QDI
    = 0
1460  GOTO 1700
1470 HA =  INT ( RND (1) * ARGEN
    T / 4)
1480  PRINT "LE CONTROLEUR VEUT
    TON BILLET": PRINT "TU L'AS
    PERDU"
1490  PRINT "TU PAYES UNE AMENDE
    DE "2 * HA" Fr"
1500 ARGENT = ARGENT - 2 * HA
1510  GOTO 1700
1520  REM  ***VOITURE
1530  IF CH (  ) 2 THEN 1140
1540 ARGENT = ARGENT - VO: IF AR
    GENT ( 0 THEN  PRINT "TU N'A
    S PAS ASSEZ D'ARGENT POUR PR
    ENDRE LA VOITURE": GET T$:AR
    GENT = ARGENT + VO: GOTO 1160
1550  PRINT "EN VOITURE"
1560 HA =  INT ( RND (1) * 8): IF
    HA (  ) 2 THEN  PRINT "VOYAG
    E SANS PROBLEME": GOTO 1700
1570 R =  INT ( RND (1) * 2): IF
    R = 1 THEN 1660
1580  SPEED= 100
1590  PRINT "TU PASSES UN PEAGE
    SANS PAYER..."
1600  SPEED= 255
1610  PRINT : PRINT : FOR PAUSE =
    1 TO 700: NEXT PAUSE
1620  FOR PAUSE = 0 TO 700: NEXT
    PAUSE: FOR I = 1 TO  LEN (  PEEK
    - 16336)): FOR R = 1 TO .9: NEXT
    R: NEXT I
1630  POLICE = INT  RND  . * 2
    ): IF POLICE = 1 THEN  PRINT
    "TU ECHAPPES A LA POLICE  ":
    GET T$: GOTO 1700
1640  PRINT "LA POLICE TE RATTRA
    PPE": PRINT "TU DOIS PAYER
    NE AMENDE DE "VO" * 2:ARGENT =
    ARGENT - 2 * VO
1650  GOTO 1700
1660  PRINT "UN CAMION TE RENVER
    SE": PRINT "TU PERD CONNAISS
    ANCE": PRINT "PENDANT CE TEM
    PS,ON TE VOLE TES MARCHANDIS
    ES"
1670 VIE = VIE -  INT ( RND (1) *
    8) + 1
1680 CAPACITE = CAPACITE + OR +
    QDIV + QTEX + QAR
1690 QR = 0:QDIV = 0:QTEX = 0:QA
    R = 0
1700  GOSUB 3500: REM  ***ARRIVE
    E
1710 MM = 0:Q = 0 + 1
1720  NEXT : HOME : NORMAL : PRINT
    : PRINT "ARRIVEE A "PAYS$
1730  ONERR  GOTO 740
1740 RENC =  INT ( RND (1) * 10)
    : IF RENC = 4 OR RENC = 5 THEN
    1760
1750  GOTO 2080
1760 RENC =  INT ( RND (1) * 9):
    IF RENC = 7 OR RENC = 5 THEN
    2830: REM  *** BANDE DE VOY
    OUX!
1770  GOSUB 3500: HOME : SPEED=
    100: PRINT "UNE RENCONTRE...
    ": FOR PAUSE = 1 TO 900: NEXT
    PAUSE
1780  SPEED= 255:RENC =  INT (.RND
    (1) * 6)
```

A SUIVRE...

LE JUSTICIER

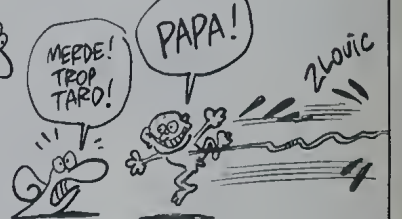
GRAND PRIX F1

FX 702 P

Au volant de votre super F1, tentez de gagner ce fameux grand prix en évitant les sorties de piste, les clous et l'incendie de votre bolide.

Patrick GERARD

Mode d'emploi :
Entrez le programme en DEFM 0 et lancez-le par RUN ou F1 P0. Après le générique et l'indication de départ, tapez "S" pour partir, "D" pour aller à gauche et "9" pour aller à droite. Dans un virage, vous êtes déporté de 2 matrices mais ne pouvez vous déplacer que d'une matrice dans le sens contraire. Une sortie de piste vous coûte l'extinction du feu de votre voiture par l'emploi d'une des deux bombonnes (1 ou 2). Selon l'état du sinistre, vous perdez une demi-voiture ou une voiture entière (3 voitures au total). L'apparition d'un clou n'a pas d'effet immédiat. Si vous le placez entre les 2 roues, vous obtenez 500 points. S'il crève un pneu, vous avez deux possibilités :
1-Vous continuez en perdant le contrôle de la voiture mais, avec 20 points par tour au lieu de 10.
2-Vous allez au stand par "S" pour changer de pneu et perdez 100 points. Le pneu neuf et le crevé clignotent et l'appui sur "S" provoque un déplacement et un changement d'état à chaque matrice. Suivant l'arrêt, vous repartez avec un pneu neuf ou crevé, dans ce dernier cas tout est à refaire. Votre attente est pénalisée de 10 points




```
LIST
  1 GOTO 3
  2 "(C) P.GERARD 1
    984
  3 $=" GRAND PRIX
    F1":PRT MID(2);
    :FOR J=I4 TO 1
    STEP -1:FOR J=I
    -I TO I+2
  4 PRT CSR J:MID(I
    ,I);:HEXT J:HEX
    T I:PRT CSR 1;"
    ***";CSR 17;"**
    *";:PRT
  5 WAIT 10:PRT "
    ↑---(      )---
    ↑","  ↑---(DEPA
    RT)---↓"
  6 IF KEY*"S" THEN
    5
 10 VAC :S=T:A$="0¢
    ±0":$="0¢±0 0¢±
    0 0¢±0 ":WAIT 0
 20 IF R=Z:R=0:X=RA
    N#:Z=INT (RAN#*
    5+1
 21 R=R+1:IF K<.3:0
    $="|":GOTO 24
 22 IF K<.6:0$="(":
    S=S-2:GOTO 24
 23 0$=")":S=S+2
 24 IF U=0:IF RAN#<
    .5:U=1:T=INT (R
    AN#*17+1:H=RAN#
    *10+1:V=0:C$=".
    "
 25 IF U=1:V=V+1:IF
    V>.5*INT H:W=1
    :IF V=INT H:U=0
    :W=0:C=0
 26 IF KEY="D":S=S-
    1
 27 IF KEY="9":S=S+
    1
 28 IF S>0:IF S<15
    THEN 30
 29 GOTO 70
 30 PRT CSR 0;0$;CS
    R S;A$;CSR T;C$
    ;CSR 10;0$:L=L+
    10:IF W=0 THEN
    20
 31 IF T>S:IF T<S+3
    :L=L+500:V=-1+1
    NT H:PRT L:GOTO
    20
 32 IF S*T;IF S+3*T
    THEN 20
 40 K=0
 41 IF R=Z:R=0:X=RA
    N#:Z=INT (RAN#*
    5+1
 42 R=R+1:IF R<.3:0
    $="|":GOTO 45
 43 IF K<.6:0$="(":
    S=S-4:GOTO 45
 44 0$=")":S=S+4
 45 IF O=0:H=INT (R
    AN#*10+1:O=1:P=
    0:C$=".":O=INT
    (RAN#*17+1
 46 IF O=1:P=P+1:IF
    P=H:O=0:C=0
 47 K=ABS (K-1:IF K
    =0:A$="0¢±0":GO
    TO 49
 48 A$="0¢±0"
 49 IF KEY="D":S=S-
    INT (RAN#*10+1
 50 IF KEY="9":S=S+
    INT (RAN#*10+1
 51 IF S>0:IF S<15
    THEN 53
 52 GOTO 70
 53 PRT CSR 0;0$;CS
    R S;A$;CSR 0;C$
    ;CSR 10;0$:L=L+
    20:IF KEY*"S" T
    HEN 41
 60 L=L-100:PRT "↑-
    (STAND)-↑   ";A
    $;"  ";C$=INT (R
    AN#*44+10
 61 PRT "0¢±0":A$="
    0¢±-":FOR I=4 T
    O E:PRT CSR 0;A
    $:CSR 1;"0":NEX
    T I
 62 K=0:O=0
 63 K=ABS (K-1:GSB
    68
 64 PRT CSR 0;A$:CS
    R E;C$:CSR 14;L
    :IF KEY*"S";L=L
    -10:GOTO 63
 65 FOR I=E-1 TO 3
    STEP -1:K=ABS (
    K-1:GSB 68:PRT
    CSR 0;A$:CSR I;
    C$
 66 NEXT I:C=0:IF K
    =1;A$="0¢±0":V=
    -1+INT H:GOTO 2
    0
 67 GOTO 41
 68 IF K=0:C$="O":R
    ET
 69 C$="0":RET
 70 IF S<1;A$="0¢±0
    "
 71 FOR I=17 TO 0 S
    TEP -1:PRT CSR
    1;0$:CSR 14;A$:
    NEXT I
 72 FOR I=13 TO 9 S
    TEP -1:PRT CSR
    1;A$;CSR 18;"|"
    :NEXT I
 73 PRT CSR 0;"()="
    :CSR 9;A$:CSR 1
    9;"|";
 74 PRT CSR 13;" (
    ";CSR 13;" ( (
    ";
 75 PRT CSR 13;"( .
    ";CSR 13;"(
    ";
 76 IF KEY*"I";IF K
    EY*"2" THEN 73
 77 PRT CSR 3;"----
    --";CSR 13;"
    ";
 78 IF RAN#<.5:N=N-
    .5:PRT CSR 19;"
    ";GOTO 38
 79 PRT CSR 9;"****
    ";CSR 9;"----";
    CSR 9;"....";CS
    R 9;"  ";CSR
    19;" "
 80 M=M+1:IF M>3:M=
    3
 81 PRT "HISS!";MID
    (1,INT (M*4)+IN
    T M);CSR 19;" "
    ,L:CSR 19;" "
 82 IF K<3:S=T:A$="
    0¢±0":GOTO 20
 83 WAIT 10:FOR I=0
    TO 4:PRT CSR 3
    ;"PARTIE ACHEVE
    E","":NEXT I:WA
    IT 0
 84 PRT "*** SCORE:
    ";.5*(L+ABS L)
    ***":STOP
 90 PRT "REJOUE2-VO
    US: O/N ?"
 91 K$=KEY:IF K$="O
    ":IF K$="N" THE
    N 91
 92 IF K$="O" THEN
    10
 93 IF K$="N" THEN
    10
 94 PRT "FIN REVOIS.
    .!":CSR 19;" ":
    PRT :END
```

RITON LE MINEUR

TI99 BASIC ETENDU

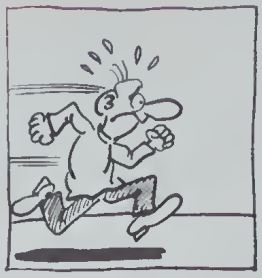
Aventures ascensionnelles d'un pauvre mineur, victime de la fièvre de l'or.

Patrick CHERVET

Mode d'emploi
Les règles détaillées sont incluses

En raison de la longueur inhabituelle du listing, ce programme passera en plusieurs fois.

```
10 !*********************
20 !*                   *
30 !*  HENRI LE MINEUR  *
40 !*PAR CHERVET PATRICK*
50 !*                   *
60 !*       - 1985      *
70 !*********************
80 !IL EST CONSEILLE DE SUPPRIMER
90 !          LES REM
100 plot0,230,240,230,0
110 cl
120 ifVI=0andNI=0thengosub710
130 ifVI=0thenVI=1
140 gosub1250:! PRESENTATION OU JEU !
150 A=192:O=190:DO=40:PP=108:P=190:E=30:EE=112:S=80
:Z=190:SS=155:ZZ=155:W=20:WW=210:gosub1000:OXY=100
160 color0,3,2,4:ifNI=1andVI=0thenVI=3:goto170:else
ifVI=0thengosub710:VI=7
170 bright1
180 !*** dessin 1ere etape ***
190 plot0,20,60,5,2:plot0,15,60,15,1:plot80,20,20,5
,2:plot80,15,20,15,1:plot120,20,60,20,1:plot120,20,6
0,5,2:plot200,20,40,5,2:plot200,15,40,15,1:plot60,10
,20,10,3:plot100,10,20,10,3:plot180,10,20,10,3
200 output"SC:",20,227,1:gosub990:ifVI=3thenfor I=18
0to220step20:outputchr$(192),I,230,2:next:plot160,22
0,80,10,0:else:ifVI=2thenfor I=180to200step20:outpuch
r$(192),I,230,2:next:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1
210 ifVI=2thenplot217,226,8,2,1:else:ifVI=1thenoutpu
tchr$(192),180,230,2:plot160,220,80,10,0:plot220,228
,2,10,1:plot217,226,8,2,1:plot200,228,2,10,1:plot197
,226,8,2,1
220 !*FIN DU TERRAIN DE JEU*
230 plot0,100,240,5,2:T=219:TT=20:K=75:plot100,100,
20,5,0:plot180,190,20,5,0:plot145,100,20,5,0:plot40,
100,20,5,0:gosub580:gosub670
240 plot0,190,60,5,2:plot80,190,40,5,2:plot140,190,
40,5,2:gosub540:plot180,190,20,5,0:plot200,145,40,5,
2:plot0,145,60,5,2:T=9:TT=100:K=40:gosub670:plot60,1
45,20,5,0:plot120,145,20,5,0:T=219:TT=145:K=40:gosub
670
250 outputchr$(192),20,40,3:X=20:Y=40
260 plot70,225,100,5,1:line0,230,240,230,2:line0,21
9,240,219,2
270 WX=185:WY=120
280 ! COMMANDES DU JEU !
290 gosub980:J=joy(0):gosub880:ifire(0)=0thengosub
810
300 outputchr$(200),WX,WY,1
310 ifX=WXandY=WYthentone100,100:SC=SC+10:gosub990:
outputchr$(200),WX,WY,0:outputchr$(A),X,Y,3:gosub490
320 OXY=OXY-0.25:ifOXY =0thengoto1080:elseifOXY>0th
engosub690:goto330
330 ifSC 450andNI=0thenS$="***NIVEAU 2***":plot0,21
,240,15,0:forI=2to70:outputS$,I-1,207,0:outputS$,I,
207,1:tone100,100:next:pause1:NI=1:VI=0:goto150
340 ifSC 800andNI=1thenc1:goto1400
350 ifJ=2andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X+
5:A=192:ifX>210andY=40thenoutputchr$(197),0,00,0:got
o590:elseifX>210andY=165thengoto440:elseifpoint(X,Y-
21) >2thenG=6:goto1020:elseifX<210thenX=210
360 ifJ=2andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
370 ifJ=1andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X-
5:A=192:ifX= 20andY=120thengosub620:goto420:elseifX<
=20andY=210thenX=20:elseifX<20thenX=X+5:elsefpoint(
X,Y-21) 2thenG=-6:goto1020
380 ifJ=1andPO=0andMO=0thenoutputchr$(A),X,Y,3:goto
290
390 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=40thenA=195:X=X+5:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=40to115step5:outputchr$(A),X,Y,0
:T=219:TT=20:K=75:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:gosub600:outputchr$(A),X,Y,0:V=1
400 plot100,100,20,5,0:plot180,190,20,5,0
410 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=120thenA=193:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
420 ifJ=1andPO=0andMO=0andY=120thenA=195:X=X-10:outpu
tchr$(A),X,Y,3:forI=120to160step5:outputchr$(A),X,Y,
0:T=T-10:TT=100:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputchr$(A),X,Y,3
:tone100,100:next:plot0,145,60,5,2:outputchr$(A),X,Y
,0:V=1:X=20
430 ifJ=1andPO=0andMO=0andY=165thenA=192:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
440 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=165thengosub630:A=195:X
=X+5:outputchr$(A),X,Y,3:forI=165to205step5:outputch
r$(A),X,Y,0:T=219:TT=145:K=40:gosub670:Y=Y+5:outputch
r$(A),X,Y,3:tone100,100:next:gosub550:outputchr$(A)
,X,Y,0:V=1
450 ifJ=2andPO=0andMO=0andY=210thenA=193:outputchr$
(A),X,Y,3:SC=SC+5:gosub990:goto290
460 goto290
470 end
480 ! TIRAGE ALEATOIRE DE L'OR !
490 AZ=int(rnd(1,32)):ifAZ<10thenWY=120:goto500:el
seifAZ 20thenWY 165:goto500:elseWY=210
500 ifWY=120thenRO=int(rnd(1,40)):ifRO =10thenWX=in
t(rnd(3,4))*10:return:elseifRO<=20thenWX int(rnd(6,1
0))*10:return:elseifRO 30thenWX=int(rnd(12,14))*10:
return:elseifRO<=40thenWX=int(rnd(17,20))*10:return
510 ifWY=165thenRO=int(rnd(1,40)):ifRO =10thenWX=in
t(rnd(3,6))*10:return:elseifRO<=20thenWX=int(rnd(8,1
2))*10:return:elseifRO =30thenWX=int(rnd(14,18))*10:
return:elseifRO =40thenWX=int(rnd(20,21))*10:return
520 ifWY=210thenRO=int(rnd(1,40)):ifRO =10thenWX=in
t(rnd(3,6))*10:return:elseifRO<=20thenWX=int(rnd(8,1
2))*10:return:elseifRO<=30thenWX=int(rnd(14,18))*10:
return:elseifRO<=40thenWX=int(rnd(20,21))*10:return
530 ! MOUSSE DES PAROIS !
540 plot200,190,40,5,2:forI=0to52step8:outputchr$(H
),I,200,2:next:forI=80to112step8:outputchr$(H),I,200
,2:next:forI=140to172step8:outputchr$(H),I,200,2:nex
t:forI=200to232step8:outputchr$(H),I,200,2:next:retu
rn
550 plot200,190,40,5,2:return
560 ifX<100thenX=65:goto570:elseifX 140thenX=130:el
seX=185
570 outputchr$(A),X,Y,3:outputchr$(198),P,PP,0:retu
rn
580 H=199:forI=0to32step8:outputchr$(H),I,110,2:nex
t:forI=60to92step8:outputchr$(H),I,110,2:next:forI=1
20to137step8:outputchr$(H),I,110,2:next:forI=165to22
2step8:outputchr$(H),I,110,2:next
590 forI=0to32step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI
=80to112step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI=140to1
72step8:outputchr$(H),I,155,2:next:forI=200to232step
8:outputchr$(H),I,155,2:next
600 plot120,100,25,5,2:plot165,100,75,5,2:return
610 outputchr$(198),E,EE,0:outputchr$(198),P,PP,0:i
fX<100thenX=45:return:ifX>140thenX=150:return:elseX=
105:return
620 outputchr$(198),E,EE,0:outputchr$(198),P,PP,Dir
eturn
630 outputchr$(198),Z,ZZ,0:return
640 ifX<100thenX=65:goto650:elseifX>150thenX=125:go
to650:elseX=185
650 outputchr$(197),W,WW,0:outputchr$(A),X,Y,3:retu
rn
660 ! DESSIN DE L'ECHELLE !
670 lineT,TT,T,TT+K,1:lineT+10,TT,T+10,TT+K,1:forO=
TT+5toTT+Kstep5:lineT,O,T+10,O,1:next
680 return
690 line70+(int(OXY)),225,70+(int(OXY)),221,2:return
700 ! CARACTERES REDEFINIS !
710 forI=63937to64118:readN:pokeI,N:next:pokeI+24548,
249:poke24547,193:return
720 data20,8,0,0,56,104,126,56,16,56,84,84,84,95,85
,40,16,16,16,16,60,0
730 data0,0,28,22,126,28,8,28,42,42,42,250,162,20,8
,8,8,8,60,0
740 data0,0,112,208,252,112,32,112,137,191,136,136,
138,82,62,2,0,0,0,0
750 data0,0,0,60,60,60,189,153,189,255,60,60,60,36,
66,129,129,129,0,0
760 data0,0,0,14,11,63,4,14,81,125,17,17,81,74,124,64
,0,0,0,0,0
770 data0,0,0,0,0,0,0,0,24,126,126,219,219,255,66,1
26,66,129,66,36
780 data129,66,60,126,90,102,189,129,0,0,0,0,0,0,0,
0,0,0,0
790 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,255,255,255,255,255,255
,110,6,0,0
800 data0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,0,60,255,126,60,6
0,24
810 ifA=192thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X+25:F=1:ifX.2
00thenX=200:elseifpoint(X,Y-21)< 2thenG=0:H=1:goto85
0
820 ifA=1thenA=194:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
.1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=192:outp
utchr$(A),X,Y,3:F=0:return
830 ifA=193thenoutputchr$(A),X,Y,0:X=X-25:F=2:ifX 2
0thenX=20:elseifpoint(X,Y-21) 2thengoto860
840 ifF=2thenA=196:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
.1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=193:outp
utchr$(A),X,Y,3:F=0:return
850 ifF=1andH=1thenA=194:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3
:pause.1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y 10:A=19
3:outputchr$(A),X,Y,3:F=0:H=0:G=0:goto1020
860 ifF 2thenA=196:Y=Y+10:outputchr$(A),X,Y,3:pause
.1:tone100,100:outputchr$(A),X,Y,0:Y=Y-10:A=193:outp
utchr$(A),X,Y,3:F=0:G=0:goto1020
870 ! MOUVEMENT DES MONTRES !
880 ifY=40thenoutputchr$(197),0,00,0:O=O-5:ifO 20th
enoutputchr$(197),0,00,0:O=190
890 ifY=40thenoutputchr$(197),0,00,1:ifX=O+10andX
O-4thentone200,200:goto1080:elseturn
900 ifY=120thenoutputchr$(198),P,PP,0:outputchr$(19
8),E,EE,0:E=E+5:ifE 5:ifE 0thenoutputchr$(198),P,PP
,0:P=190
910 ifE 190thenoutputchr$(198),E,EE,0:E=0
920 ifY=120thenoutputchr$(198),P,PP,1:outputchr$(19
8),E,EE,2:ifX =P+12andX.=P-4)or(X =E+12)or(X =E-12):
entone100,100:goto1080:elseturn
930 ifY=165thenoutputchr$(198),Z,ZZ,0:outpu 5,0:
S,0:Z=Z-5:S=S-5:ifZ 80thenoutputchr$(198),Z,ZZ,0:Z=
80
940 ifS<80thenoutput" ",S,SS,0:S=180
950 ifY=165thenoutputchr$(198),Z,ZZ,1:output S,
S,1:ifX<=Z+12andX >=Z-4thentone200,200:goto1 :elser
eturn
960 ifY=210thenoutputchr$(197),W,WW,0:W=W+5:if W 10
thenoutputchr$(198),W,WW,0:W=20
970 ifY=210thenoutputchr$(197),W,WW,1:ifX =W+12andX
>=W-8thentone200,200:goto1080:elseeturn
980 return
990 plot40,228,30,9,0:outputSC,40,227,1:return
1000 plot0,230,240,230,0:return
1010 ! CHUTE DANS LES TROUS !
1020 ifY=40thenoutputchr$(A),X,Y,4:sound2,28:forW=1
to2:outputchr$(196),X+6,Y-20,3:pause1:outputchr$(194),X+6,Y-20,3:pause1:outpu
tchr$(194),X+6,Y-20,0:next:plot60,10,20,10,3:plot100
,10,20,10,3
1030 ifY=40thenplot180,10,20,10,3:sound0,4096:goto1
080
1040 ifY=120thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub610:NF=1:
forY=120to45step-5:NF=NF-1:toneNF,100:outputchr$(19
3),X,Y,3:outputchr$(197),X,Y,0:next:outputchr$(193),
X,Y,3:A=193:ifpoint(X,Y-21)=2thengoto290:elsegoto102
0
1050 ifY=165thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub580:output
chr$(198),Z,ZZ,0:forY=165to121step-7:outputchr$(A),X
,Y,3:tone50,50:outputchr$(A),X,Y,0:next:Y=120:output
chr$(A),X,Y,3:goto290
1060 ifY=210thenoutputchr$(A),X,Y,0:gosub640:output
chr$(197),W,WW,0:forY=210to121step-7:outputchr$(A),X
,Y,3:tone50,50:outputchr$(A),X,Y,0:next:Y=120:output
chr$(A),X,Y,3:goto290
1070 ! TEST DU NOMBRE DE VIE !
1080 ifVI=3thenplot220,229,20,10,0:VI=VI-1:tone200,
200:goto1110
1090 ifVI=2thenplot200,229,15,10,0:VI=1:tone200,200
:goto1110
1100 ifVI=1thenVI=0:plot180,229,15,10,0:tonerand(160
,190),100:cls:goto1190
1110 gosub1000:ifVI=0thengoto1190:elseifY 210thengu
to1150:elseifY=210andX 20thengoto1150:elseforI=1to10
:tonerand(1,500),100:next:gosub1230
1120 output"BRAVO !!",90,170,2
1130 ! PERTE D'UNE VIE !
1140 output"SC:",90,100,2:outputSC,130,100,1:cur or
30,00:print"HENRI A REUSSI A TRAVERSER":print" LES
ETAGES.MAIS CONTINUEZ A":print" LE MAINTENIR E
N VIE...":A$=instr$(1):goto150
1150 gosub1000:gosub2240:forO=20to200step5:output"$
",O,230,1:output"$",O,20,1:next:forO=20to230step5:ou
tput"$",20,O,1:output"$",200,O,1:next:output"DOMMAGE
!",90,170,2
1160 output"VOUS DEVREZ PROGRESSER",45,60,1
1170 ifire(0)=0thengoto150:elsegoto1170
1180 ! FARTIE PERDU !
1190 gosub1000:forI=1to10:tonerand(1,500),100:next:if
or I=20to200step5:output"$",I,230,1:output"$",I,20,1:
next:forI=20to230step5:output"$",20,I,1:output"$",20
,I,1:next:screen30,220,180,2:print"VOUS N'AVEZ PLU
S DE VIES"
1200 printprint"LE SCORE N'EST PAS FABULEUX":print
:print"VOUS DEVRIEZ L'AMELIOREK...":printprint:peni
:printprint"VOTRE SCORE EST DE:";SC:pen2
1210 printprint:printprint"VOULEZ VOUS REJOUER (O/N)":A
$=instr$(1):ifA$="O"orA$="o"thenrun150
1220 screen10,220,220,230:cls:end
1230 forI=0to200step5:output"$",I,230,1:output"$",
I,20,1:next:forI=20to230step5:output"$",20,I,1:outpu
t"$",200,I,1:next:return
1240 ! PRESENTATION !
1250 color0,1,7,4:plot19,210, ,190, :plot40,209,
00,108,1:plot21,200,190,186, :restore1260:forI 1to16
:readA,Z,B:lineA,Z,E,B,2:line :next
1260 data0,190,72,16,9,1,0,82,160,76,175,86,175,
100,190,92,160,100,190,110,190,96,175,100,175,9 ,160
,102,160,120,190,115,160,150,190,1 ,160,1 ,190,1 ,
,160,140,190,175,1 ,0,140,190,155,190,150,190,145,175
,145,175,142
```



A SUIVRE...

HEBDOGICIEL 160, rue Legendre 75017 PARIS

VOUS POUVEZ VOUS ABONNER AU TARIF PREFERENTIEL DE 420 FRANCS POUR 52 NUMEROS AU LIEU DE 52 x 10 = 520 FRANCS. ABONNEMENT POUR 6 MOIS : 220 FRANCS. Pour l'étrenger: + 80 F. pour 1 AN + 40 F. pour 6 MOIS.

NOM :
PRENOM :
ADRESSE :
BUREAU DISTRIBUTEUR :

MATERIEL UTILISE :
CONSOLE :
PERIPHERIQUES :
REGLEMENT JOINT : ☐ CHEQUE ☐ CCP

ENTOMBED d'ULTIMATE

pour Commodore et Spectrum

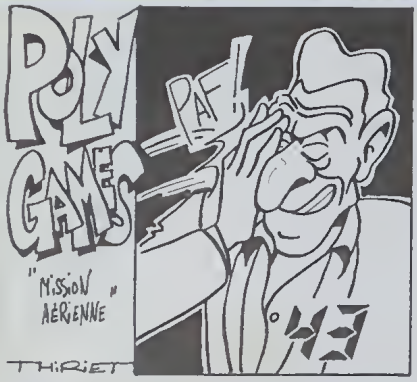
Les expéditions égyptiennes ça me connaît. Lorsque l'on est Lord et archéologue rien ne peut vous arrêter. Et pourtant ! J'avais parcouru nombre de pyramides sans le moindre problème avant d'atteindre celle de Kephren. Mais celle-ci risque de demeurer dans la mémoire de mes contemporains comme ma dernière expédition. Je vous d'ici la première page du Times, après l'échec de trois ou quatre expéditions de secours. *Lord PIRH o AMIDE vient de disparaître tragiquement alors qu'il parcourait les salles inexplorées de la dernière demeure de Kephren, petit-fils de Kheops, disparu depuis plus de trois mille ans.* Quelle risée ! Dans un an mon nom aura disparu de la mémoire de tous, moi qui ai oeuvré toute ma vie pour la connaissance, pratiquant l'abstinence la plus absolue, sauf lors de mes passages à Londres où jamais à m'égarer dans les quartiers sordides de Soho, pratiquant l'ethnologie en lieu et place de l'archéologie.

Voilà deux heures que je m'escrimais sur le fonctionnement de deux statues, bloquant immédiatement à mon approche le seul passage vers une éventuelle sortie, lorsque je repensai à la légende de l'oeil d'Osiris, le gardien du bien dans la mythologie égyptienne. D'une démarche souple et assurée je me dirigeai vers l'oeil surveillant le corridor et refis le signe sacré du dévouement absolu à ce dieu. Les statues se bloquèrent me laissant me faufiler entre elles. La réflexion offre des fruits délicieux à ceux qui savent lui accorder suffisamment de patience. Me voici parti à la recherche d'une arme. Les monstres abondent curieusement alors qu'ils me laissaient en paix tout à l'heure. Les abeilles et les scorpions atteignent des tailles qui réjouiraient Lord MOSQUITO, mon plus fidèle ami et entomologiste de surcroît. Par contre les momies en transe qui me poursuivent vindicativement me rappellent la théorie de ce cher Lord UNDEAD, disparu prématurément à l'âge de trente ans, qui me soutenait mordicus la possibilité de retour à la vie de ces êtres amoureusement bandelettés par leurs contemporains. Le fouet que je viens de découvrir dans un coffre vermoulu m'ouvre enfin les portes à un espoir raisonnable. La puissante magie qui en émane détruit systématiquement tous les monstres issus de leur sépulture. Mais quel est ce gouffre qui s'ouvre sous mes pieds ?

Encore un jeu inclassable. Est-ce de l'aventure ou de l'arcade ? Difficile de résoudre d'un coup de plume cédilemme dantesque. La vision en trois dimensions des décors vous donne une impression de réalisme rarement égalée. Les fresques parcourent les murs vous épaulant de leurs volutes et fiontures dans la recherche de la sortie. Après quelques tentatives infructueuses, vous devriez être capable de parcourir dix à vingt pour cent des salles de cet immense labyrinthe prêt à vous révéler ses secrets les plus intimes pour peu que vous vous montriez tenace. Musique et graphisme vous aideront à ne pas vous lasser trop rapidement des multitudes de pièges tendus en travers de votre route. Une des meilleures productions qu'Ultimate ait jamais proposé au public.

menu

TO7 70	Yéti-zee
Patrick LAHBIB	page 9
AMSTRAD	Mine hantée
Eric LECHAT	page 26
APPLE	Fortune
Fabrice PENOT	page 30
CANON X07	Space Panic
Hervé CIMADOMO	page 8
CBM 64	Pégaz
Pierre LOMBOLEZ	page 5
EXL 100	Zombie
J. Louis FARGES	page 29
FX 702P	Grand prix F1
Patrick GERARD	page 30
HECTOR	Hectoring
Stéphane THIERY	page 4
MSX	Mégaspace
Eric SLUPSKI	page 27
ORIC	Evasion
Gérard FERRANDEZ	page 2
PC 1500	Jeep
Emmanuel BEAUREPAIRE	page 3
CPECTRUM.L	The knight
Eric THIBERGE	page 6
TI 99 (be)	Raton le maçon
Patrick CHERVET	page 31
TI 99(bs)	Escalex
Emmanuel BEDNAROWICZ	page 2
TO7 70	Mission U72
Olivier ANDRE	page 7
VIC 20	TOD
N et S OANIGO	page 28
ZX 81	Château diabolique
Emmanuel BOYAUD	page 3



la Règle à Calcul

• non disponible

CONSOLES ET ACCESSOIRES TI 99/4

Micro-ordinateur TI 99 4A Pal	1 100 F
Modulateur Secam France	500 F
Modulateur Perifel	500 F
Câble liaison magnéto cassettes	95 F
Magnéto cassettes Texas Instruments	595 F
Magnéto cassettes Lansay / Computer et câble	370 F
Imprimante Seikosha GP 50 A	1 250 F
Imprimante Seikosha GP 500	2 200 F
Imprimante Epson RX80 friction/traction	4 150 F
Machine à écrire Brother EP 44 à mémoire	2 390 F
Interface parallèle extérieure pour TI 99	1 090 F
Interface série extérieure pour Brother pour TI 99	1 090 F
Manette Quick Shot à ventouse Tir bloqué avec adaptateur pour 2 manettes	230 F
Manette de jeux Texas USA, la paire	250 F

PROGRAMMATION

Extended Basic manuel français	800 F
Super extended basic graph manuel français	1 200 F
Extension mémoire 32 K extérieure	1 340 F
TI Logo n° 2 en français livrable avril (Module)	895 F
Mini mémoire livrable avril (Module)	895 F

K7 EPSILON SOFTWARE POUR TI 99 BASIC ETENDU

Lunar Lander 95 F — Lunar Jumper 120 F — Solar system 120 F — Sum Games 120 F — La malédiction du Koulilik 120 F — Intercepteur 120 F — L'ascenseur infernal 120 F

Pour tout achat de 3 cassettes, il sera offert gracieusement la K7 Lunar Lander

K7 MEGOGICIELS SOFTWARE POUR TI 99

N° 3 rubis sacré Basic étendu	95 F
N° 4 6 jeux dont Dark Crystal Basic étendu	120 F
N° 2 12 jeux dont Roland Garros Basic étendu	150 F

MODULES TEXAS ORGANISATION

Gestion de fichiers 260 F — Gestion de rapports 375 F
Gestion privée 260 F — Statistiques 250 F

MODULES AVENTURE

Parsec	250 F	Tunnel of doom	350 F
Aventure pirate	350 F	Moonmine	250 F
Munch mobile	250 F	Moon sweeper •	250 F
Buck rogers	350 F	Popeye	400 F
Retour du pirate	250 F	Demon attack	150 F
Mash	250 F	Burger time	150 F
Microsurgeon	250 F	Star trek •	250 F
Hopper	150 F	Treasure island	250 F
Jaw breaker	250 F		

MODULES ATARISOFT POUR TI 99

Moon patrol	219 F	Defender	219 F
Jungle hunt	219 F	Picnic Paranoia	250 F
Pole Position	250 F	Donkey kong	250 F
Protector II	250 F		

MODULES LOISIRS

Connect four	147 F	Jeux vidéo 2	174 F
Jeux rétro 1 ou 2	147 F	The attack	147 F
Invaders	150 F	Othello	150 F
Car works	147 F	Munch Man	150 F
Soccer	250 F	Chasse aux wimpus	147 F
Zero zap	147 F	Video Chess	250 F
Alpiner	206 F	Buck Rogers	350 F

NOUVEAU ! AMSTRAD

Succès après succès CPC 664

Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome	4 490 F
Unité centrale CPC 664 avec moniteur couleur	5 990 F

AMSTRAD/CPC 464 AVEC LECTEUR K7

Unité centrale CPC 464 avec moniteur monochrome	2 990 F
Unité centrale CPC 464 avec moniteur couleur	4 490 F
Disk pour 464	2 490 F
2° Disk pour 464 ou 664	1 990 F
Adaptateur perifel pour CPC 464 ou 664 Mono	390 F
Joystick spécial Amstrad	149 F
Disquettes 3" à l'unité	70 F
Disquettes 3" par 10	667 F

LOGICIELS JEUX

Rally 2	200 F
Mistère de Ekekankoi	160 F
Manic miner	99 F
Roland à Lascaux	99 F
Roland aux oubliettes	99 F
Roland fait des petits trous	99 F
Roland voyage dans les temps	99 F
Faucons de l'espace	99 F
Flight Path 737 (simulateur de vol)	99 F
Echec et mat	99 F
Jardins hantés (Pacman)	99 F

LOGICIELS UTILITAIRES

Easi AMSCALC (tableur électronique)	245 F
Amsword (traitement de texte pro)	245 F
Assembleur DEVPAC	290 F
Pascal MSOFT	390 F
Firmware (listing rom)	245 F
DDI 1 Firmware (listing rom disk)	245 F

Demander la liste des logiciels et matériels

L'ordinateur personnel complet avec lecteur de disquettes intégré

64 K RAM, 32 K ROM, 20-40-80 colonnes.
640 X 200 PIXELS, 27 couleurs, clavier 74 touches avec pavé numérique et touches de fonction, connecteur joystick, sortie son stéréo, interface centronics, bus Z 80. Sortie contrôleur pour le 2° disk, DOS CP/M 2.2. Editeur, assembleur, logo, utilitaires CP/M fournis.

BON DE COMMANDE TARIFS JUIN 1985

Nom
Prenom
Adresse
Tél
Code Postal
Ville

Ces prix sont indicatifs et peuvent être modifiés sans préavis
Produits disponibles dans la limite de nos stocks en magasin
Participation aux frais de port et d'expédition en recommandé express pour les logiciels : + 30 F. Se renseigner pour les cons ou-dessus de 5 kg ainsi que pour les expéditions à l'étranger

LA RÈGLE A CALCUL
85/87, bd Saint-Germain 75005 PARIS
Tél 325 68 88 Télex ETRAV 220064 F / 1303 RAC

Livraison des produits disponibles sous 8 jours.
Parking gratuit Maubert Lagrange

MINI-MÉMOIRE

Ce module ne se contente pas de vous offrir 4 Ko de mémoire RAM (alimentée par pile) permettant la sauvegarde des programmes et données lorsque vous éteignez l'ordinateur.
Le modèle avec manuel : manuel assembleur sur mini-mémoire ..... 895 F

LOT N° 1 INDISPENSABLE

- Mod. 13 BASIC ETENDU manuel en français
- K7 Basic par soi même
- K7 Lunar Lander 2
- K7 Introduction aux jeux sur TI 99 n° 1 ..... 850 F

LOT N° X

Module supergraph mémoire 32 K ..... 2 195 F

MODULE SUPERGRAPH

Un nouveau basic étendu avec 35 fonctions supplémentaires permettant de tracer lignes, cercles, ellipses, axes, diagrammes en barres ou circulaires. Ce basic graphique présente 2 caractéristiques très utiles : une copie d'écran, graphiques et textes (codes ASCII), Vpoke et Vpeek accès direct à la Rom de contrôle écran, nécessite la mémoire 32 K ..... 1 200 F

LOGO 2 (module)

Enseignez à votre ordinateur : formes, couleurs, musique, procédures, caractères dessinés, variables de tous genres, constructions grammaticales et arithmétiques.
Le module logo, nécessite la mémoire 32 K ..... 895 F

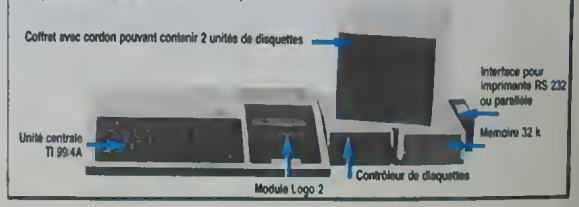
BASIC ETENDU

Module comprenant un langage de programmation renforçant le Basic du TI 99 40 commandes supplémentaires, accès au langage assembleur (Entrées/sorties) Sous programmes, stockage, sprites, traitement d'erreurs Expressions logiques. LET multiple Introductions multiples Accès à l'extension 32 K ..... 800 F

MÉMOIRE 32 K

Fonctionne avec le basic étendu
Elle est indispensable pour la programmation en logo. Si l'on possède la mini-mémoire ou l'assembleur, elle permet d'adresser des sous-programmes en assembleur et de les exécuter
Le module
Promotion ..... 1049 F

EXCLUSIF *Plus besoin du boîtier d'extension périphérique TEXAS*

Connectez directement sur votre TI/994A un contrôleur de disquettes pouvant recevoir 2 lecteurs de disquettes D.D./D.F. 5"1/4 360 ko. Permet la lecture de toutes les disquettes des programmes Texas existants.

L'ensemble comprenant le contrôleur et une unité de disquettes 4.500 F
L'unité de disquette supplémentaire 360 Ko 2.500 F
(garantie 1 an pièces et main-d'œuvre)